MagazinNES

Año 3 No. 3
Jul-Sep 2009

Revista NO oficial de... Nintendo®

Shadowgate
La puerta a tus pesadillas

magazinnes.blogspot.com



Déjà Vu:
Metamorfosis

Temas de Interés:
Los cartuchos Multijuegos

TOP 10:
Juegos Originales

PROHIBIDA SU VENTA



Bajo La Lupa:

Battletoads & Double Dragon: Ultimate Team

The Young Indiana Jones

Isolated Warrior

Reportaje Especial:
1, 2, 3... "Trilogías en NES"



¡DESCUBRE UNA NUEVA SECCIÓN!



ZELDA II

The Adventure of

LINK™

Solo las grandes leyendas existen más allá del tiempo y la adversidad; y solo algunas de ellas se escriben con letras de oro.

Esta es una de ellas...



Solo Para tu Nintendo Entertainment System

Indice



Página

Reportaje Especial

Las Trilogías de NES

Desde la popular saga de **Super Mario**, hasta señuelos como **Ikari Warriors**, abordamos este tema desde 3 ángulos: Trilogías habidas, Trilogías no tan evidentes, y Trilogías que nos hubiera gustado ver; complementado con curiosidades y sus agregados de presunto interés.

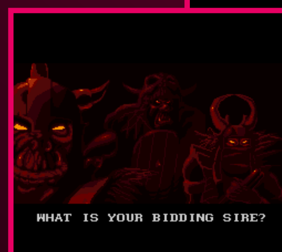


Pag 26

Bajo La Lupa

Pag 8

Regresan los comentarios de **SNES** (leyendo las reseñas comprenderás la razón), y por la parte de **NES** tenemos juegos como **Young Indiana Jones** e **Isolated Warrior**. ¡Anda a leerlos!, y juzga el hecho de que sea considerada una de las secciones favoritas de la revista.



Pag 16

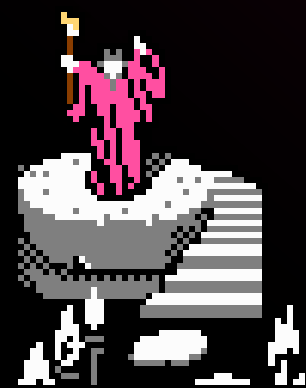


DJV

Las METAMORFOSIS

Llega hasta el ***Déjà Vu*** uno de los ciclos trascendentales de algunas especies, también visto en los video juegos.





Recomendaciones MAME

Zoo Keeper



Un juego encinto de un divertido gameplay. Lee los detalles en la...

Pag 39

Pag 44



AREA 404

Wai Wai World

Una receta japonesa hecha con lo que se tiene a la mano. El resultado, un peculiar platillo acidulado, con el sazón del *Chef de la Maison*.

Editorial

Qué difícil ha sido elegir la portada en cada número de **MagazinNES**, ese agente de ventas que se encarga de la labor más importante: el acercamiento al nicho. Y me refiero a que es difícil (aún y cuando solo parezca que se hace un copiado y pegado de algún arte en poster, caja, o captura del juego mismo) porque número con número hay un antecedente, bueno o malo, que nos obliga a siempre buscar ese escurridizo elemento llamado creatividad, al tiempo que no se desea perder autonomía propositiva.

En esta ocasión, casi como excusa excepcional (y razón de peso para mencionarlo en el espacio editorial), he querido hacer un pequeño homenaje a ***Nintendo Power***, y aunque se trata de un arte promocional no aparecido en esa revista, no hay duda de que la rememora en las ilustraciones y dibujos de interiores muy a su modo (como ejemplo, *Hulk Hogan* no solo tuvo un impacto directo en los promocionales de ***Acclaim*** al rasgar su característica camiseta amarilla, sino que también en el número 35 de ***Nintendo Power*** hace una guillotina al tiempo que estruja un control de **Super Nintendo**). Así pues, aunque el seguimiento de las portadas que se han estado publicando (así como las secciones) me haga ver con síndrome de personalidades múltiples, hay algo de razonamiento y lógica que siempre le dará un significado (especial al menos para mí), y créeme: no es un significado comercial.

Y bueno, de este esclarecimiento editorial, me desdoblo para informar que en este número podrás disfrutar de una nueva sección, algo parecida a lo que ya teníamos, pero que dado su auge ahora tendrá una periodicidad.

También hay glitches inéditos, espacio para opiniones y análisis (de relieve y de profundidad), más sprites recortados, rediseño en algunas secciones, y otras cosas por el tapete.

Si el espacio editorial es la teoría del “comenzamos”, las páginas que siguen son en realidad el “comenzamos”, así que... ¡comenzamos!

-TYGRUS-



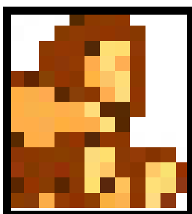
MagazinNES

Revista NO oficial de Nintendo®

LA MEJOR MANERA DE SACARLE PROVECHO A TU NES

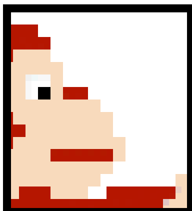
¡CHÉCATE ESTO!

DéJà Vu



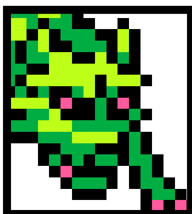
Déjà Vu es el rincón donde los nenes con los nenes, y las nenas con las nenas encuentran sus afinidades, así que, si hay video juegos que tienen elementos empáticos, es aquí donde dicha coyuntura se hará evidente. También hay información real a propósito de dichos elementos, y así, ambos contenidos te harán sentir como que ya lo viviste.

Bajo La Lupa



En **Bajo La Lupa** encontrarás: análisis indiscriminados de juegos para los sistemas **NES** y **SNES**, algo de investigación sobre ellos, y muchas horas de juego para tratar de sacar la fotografía lo más clara posible. Guapos y feos, aquí todos caben.

De...



A partir de este número disfruta de la nueva sección, con un contenido ilustre y más claro de los video juegos de **NES**, pues solo así las anécdotas, las proezas, y hasta las chistosadas, serán parte de una historia como pocas veces se vio: en 8-bits. Aquí tiene sus dos dólares mercenario.



PORQUE JUGAR NES

¡NUNCA FUE TAN DIVERTIDO!

magazinnes.blogspot.com



En Portada

Shadowgate

"Un día de mala suerte, donde todo te pasa..."



La esfinge nos mira esquiva... ¿será que nos dé el paso?

El retrato del hechizo, el sortilegio, la magia negra, y los tabús vistos con ojos vidriosos acosados por patas de gallo, son ahora parte de la portada de este número. Con **Shadowgate**, una de las 3 aventuras gráficas de **Kemko Seika**, muchos nos dimos el gusto de saborear lo que antes solo se podía imaginar en los simuladores desde punto operativo. Sí, quizás por ello esta *Aventura Gráfica* lleve ese nombre de género; pese a que no podemos ver animaciones plenas de movimiento, sí podemos ver dibujos que se van alterando adecuadamente al paso de las decisiones, en un árbol de variables del tipo "si, entonces", en un ambiente de lúcido y bien sugerido terror gráfico.



El camino esta libre, pero ese diablo y esa momia no parecen amigables

No se piense que esta manera de decir las cosas es el eufemismo que encubre o enmascara un modo arcaico de hacer la acción, el avance, y hasta la trama, pues en esa época de impulso tecnológico e inventiva lúdica, algo tuvo que significar. Podría decirse que nos encontramos en el huracán de una segunda Revolución Industrial cuando este juego hace su aparición: hay que manipular objetos, items y otros mediante la inclusión, comprensión, y uso de comandos (a través de un puntero), con el afán de llegar al final de este castillo maldito para derrocar al hechicero malvado, consiguiendo hacer con este catálogo de instrucciones las actividades propias de la aventura, como buscar, usar, y varios etcéteras.

La comprensión e interfase del juego, o descripción de lo que ocurre, se da en la parte baja de la pantalla, donde podremos enterarnos de lo que está pasando gracias a la descripción del hecho, porque claro, no todo se percibe con el ojo, sino más bien con un poco de lo que antes dije: imaginación, pese a estar inmerso en un mundo de objetos, personajes, demonios, gleoks, bestias, quimeras y dragones, que dan al juego un sentimiento de trasfondo que perdona lo que en nuestros días de jovial entusiasmo por el realismo de múltiples dimensiones, estaría plagado de carencias.



Quizás el **RPG** sea un concepto avanzado de la *Aventura Gráfica*, pero eso no quiere decir que un juego como este no consiga los objetivos en exploración, acción baja que termina por darle suspenso, y en sí, una diatriba al cursor, perpetrada por el sistema de **Nintendo**.

El *replay value*, desde luego, es bajo, pues una vez que conoces los "SI" del diagrama de flujo, no te costará terminarlo una y otra y otra vez, pero es, en resumidas cuentas, el modo de juego lo que hoy he querido resaltar, en un digno homenaje a **Nintendo Power** y a (por supuesto) **Kemco Seika**.

Un nudo de tensión que te llevará a explorar los confines del suspenso y el terror psicológico

Tygrus

DEJA DE SER EL MENSAJERO, Y CONVIÉRTETE EN EL NINJA CON...

NINJA GAIDEN TRILOGY

TECMO®





El Baron Spider te aguarda tan temible como siempre



Los gráficos fueron mejorados para captar mejor la acción



Y los cinemas display siguen tan intactos y perfectos como en NES

Una de las mejores trilogías de NES ahora en ¡¡un solo cartucho para SNES!!

Gráficos mejorados de las versiones de 8-bits: excentricidad que lo vale

Una historia sin paralelo, con tres de los mejores juegos de acción-ninja



Solo para tu Super Nintendo Entertainment System

RECUERDOS BIZARROS

DYNOWARZ

Si mezclásemos al gigante **Godzilla** con **Ultraman**, ¿qué tendríamos?... no, la respuesta no es **Mecha Godzilla**, sino un consistente tema de sauros cibernéticos de nombre clave "***Dynowarz: Destruction of Spondylus***", en un juego de aventuras al que hoy ha tocado desmantelar por su trama y gravedad fuera de este mundo.

Para 1990 algunos suponíamos que el sistema **NES** ya contaba con los suficientes recursos para que cualquiera de los juegos que en él se explotasen tuvieran la "calidad" de grandes títulos (o de menos algo a la altura de ***Adventure Island***), o dicho de otro modo, que fuesen divertidos; aunque como en oposición a esta regla, también hubo juegos discutibles en su funcionamiento. Pero antes del veredicto, es conveniente poner las cartas boca arriba para que las cosas queden claras, y el atole espeso.

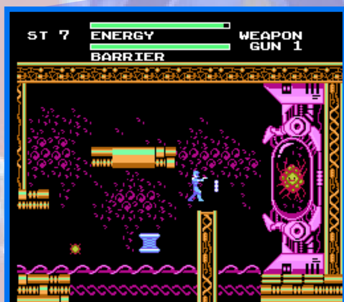
Bandai y el Sistema Solar Spondylus

Este es el primer juego publicado por **Bandai America Inc**, y menos mal, pues eso ya nos da de inicio una justificación, grande como *dinoplativolo*, de los detalles malones que *pueda* tener (nótese la *itálica* en "pueda"). Comencemos con la historia.



Ápa con los colorcitos de estos mega carnívoros

La vida es tal en los 7 planetas del Sistema Solar Spondylus, esto gracias a que cada uno de estos mundos es controlado por un núcleo informático. Repentinamente, un virus ha comenzado a afectar y a distorsionar las inteligencias artificiales de estos núcleos, ocasionando que surjan dinosaurios computarizados a los que se les ha llamado *Robosaurs*. Pero ¿porqué dinosaurios y no anticuerpos? (se preguntará el lector), es que detrás de estos eventos se encuentra la mano santa del Dr. Brainius, quien años atrás fuese descategorizado por el Profesor Proteus, de quien ahora busca vengarse. Esto no toma por sorpresa al bien, pues el profesor Proteus ha perfeccionado un dino capaz de hacer frente a todo este parque jurásico espacial, con su nuevo invento: un T-Rex de nombre "Cyborasaurus".

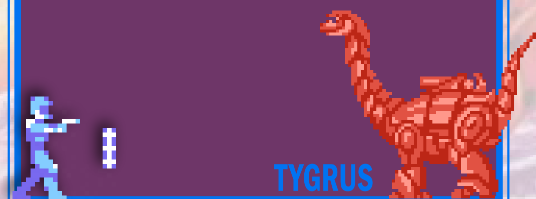


No me explico cómo un virus orgánico da vida a Robo-dinosaurios

Así pues, el objetivo del juego es abrirse paso por la superficie de cada uno de los planetas (a bordo del *Cyborasaurus)*, para que al llegar al portal que conecta con el subsuelo (y enfrentar a un gran saurio que guarda la llave) el profesor Proteus se haga cargo del resto de la tarea: descender al núcleo y descontaminarlo del virus, acto seguido regresar a superficie y escapar con su dino (¿te acuerdas de *Air Fortress*?), y así por 7 veces hasta que le devolvamos al Universo algo de su cordial y magnífico caos.

Hablando ahora del gameplay, nuestro dino es uno de los timos más grandes de **NES**, pues se nos vendió como la última cerveza de la playa, siendo que es en realidad un armatostito lento de conducir, y muy vulnerable frente a los poderosos diplodocus, los esquivos y peligrosos pterodáctilos, y aún ante los pequeños y fastidiosos... bueno, esos dinosaurios que parecen una tortuga con picos en el caparazón. En el rango del juego contamos con un satélite vigía que sirve como especial, el cual detona la pantalla cuando presionamos select, evaporando a los enemigos, aunque recuerda que los satélites son caros, por eso cada planeta solo tiene uno. Ocasionalmente nos daremos de bruces con energía, así como con cápsulas que aumentan la "defensa" (hay un indicador en la parte superior que lo mide). Aparte de eso se pueden ir incrementando las armas, pues empezamos solo pudiendo dar puñetazos, para luego ir por los disparos, los puños voladores, los lasers, y las bombas. La movilidad es torpe, y lo digo porque el resto de la jauría baila como cisne en agua. La música es simplona, sin nada que resaltar, y los sonidos de la misma categoría.

Así pues, esto es lo que ofrece ***Dynowarz: Destruction of Spondylus***, un juego cuyo planteamiento me parecía todo un gran espinosaurio de **NES** a medirse con tres autobuses, pero cuyo *gameplay* ha sido tan básico que bastará una regla de 30 cms para saber su talla.



MagazinNES

?

Especial No. 3

Muy Pronto te
mirará por dentro



Battletoads & Double Dragon
-The Ultimate Team-



Bajo la lupa

Por: Tygrus



Realismo, realismo, realismo... ¿por qué habrá gente que pide que un video juego sea lo más real posible, si con una frusleria como esta se podría divertir de lo lindo?...

Algo tan bizarro como las ancas de dragón

Se necesita algo de delirio de manicomio para hacer que Billy, Jimmy, Rash, Zitz, y Pimple, compartan ring. Ahh sí!, y también hace falta que los malos hagan la mancuerna correspondiente para que un título así sea el pretexto perfecto para copiar algo de motor gráfico, modos de juego, y darnos un revoltijo de "patada de helicóptero" del **Double Dragon** y los **Battletoads**: el equipo definitivo.

Sucede que los pendencieros de Billy y Jimmy ya se las saben de todas todas, excepto claro que no es lo mismo patear Abobos, que hacerlo con hombres de hojalata, o incluso ratas que saben andar a 2 pies. Es aquí donde los Universos colisionan, pues los Battletoads también necesitan otra clase de retórica, más elevada que aquella de sacar la lengua para tragar mosquitos y montar serpientes.

Hoy en día es de creerse antes de verse, pero en el año en que este juego se produjo sí que era un notición ver un *crossover* de video juegos de esta clase.

Aunque el juego conjuga a los personajes de las 2 sagas, el estilo se parece más a lo visto en **Battletoads**, por el valor de los personajes, los detalles humorísticos, el diseño de los niveles, y en sí, por lo más importante que son los super golpes, detalles que Billy y Jimmy han aprendido muy bien.

El juego cuenta con 8 niveles, en donde veremos jefes como al gran Abobo, Robomanus, a la rata Big Blag, al gran general Slaughter, al Shadow Boss, y por su puesto, a la mami de Dark Queen.

Los niveles de las carreras de **Battletoads**, así como los escenarios donde se desciende por una cuerda, fueron incluidos en este juego, pero no te preocupes si nunca los pudiste pasar en los difíciles niveles de **Battletoads**, ya que aquí vienen aligerados para que no sean la pesadilla andante.

Además de ello, se incluyó una especie de simulador espacial del corte de **Solar Jetman**, donde con la cruceta giras la nave, y con la dirección "arriba" del control la impulsas. Este nivel quizás tenga poco que ver con el juego en sí, pues no es común ver disparos espaciales en un juego *beat ´em up*, como sea, quedará para que se hable bien o mal, según cada quién (a mí no termina de convencerme).

Quien ríe al último no entendió el chiste

Los vados que podría presentar son en cuanto a su calidad artística, pues siendo literalmente un refrito de personajes populares, figura en primer término como una curiosidad de juego, pero descuida la innovación que nos había sorprendido en **Battletoads** (e incluso la dificultad, para los que somos amantes de los retos altos, y las chicas groseras).

La acústica se deja sentir bien, pero como dije en el párrafo anterior: copiada mayormente en estilo de propuestas anteriores.

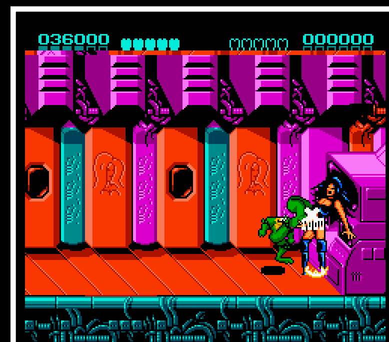
Los colores me parecen acertados y muy guapetones, pero en definitiva, el no contar con texturas más que lisas, y scrolles (aunque planos) que le den profundidad suficiente, su graficidad queda mermada.

Hay pocos niveles, y el juego en sí es corto (da para media hora o 45 minutos, nada más). Su rejuego es aceptable, sobre todo cuando hay 2 jugadores de por medio, quienes pueden organizar sus propios concursos de "speed run", "a ver quién patea la mano más rápido", "a comer premios", etcétera; y dentro de eso mismo hay algo que destaca: siendo un juego no tan difícil, permite que incluso los que recién se allegan a él puedan sentirse en confianza (además de que hay vidas indiscriminadamente), y así continuarlo.

En sí, no es el gran fenómeno de la década, pero para quienes disfrutamos de los Toads o de los gemelos Lee, quedaremos en buen acuerdo con la propuesta, so pena de las insufribles (pero soslayables) deficiencias.



¡Miren el tamaño de esa hélice!



Algo de misoginia ¡Paf!



Con este estilo de pelea, casi oímos decir a Billy: "ande usted a ver si ya puso la marrana"

SELECCIÓN DE NIVEL

En la pantalla de selección de jugador oprime ↓ ↑ ↑ ↓ A, B, B, A en el control 2, luego oprime B en el control 1.

INICIA CON 5 VIDAS

En la pantalla de selección de jugador oprime ↑ A + B.



Isolated Warrior

Por: Tygrus



Las razas alienígenas gozan arrasando con todo: tecnologías ultra-modernas, planetas, y la existencia misma; y tal espectro no se ausenta de **Isolated Warrior**, un shooter isométrico diseñado por una extraña compañía llamada **Kid** (que también hiciese las dos aventuras de ***G.I. Joe***, así como ***Kick Master***), y publicado por otra perfecta desconocida de nombre **VAP**. Pero veamos en qué se traduce esta osadía.

El último hombre del planeta no está solo

La historia nos remite a un planeta llamado Pan, donde unos aliens han comenzado un ataque inesperado; las repercusiones parecen mínimas, hasta que la armada de este planeta no puede contener la invasión, y la existencia de esta gente queda al borde de la extinción. Destrucción en derredor... ya solo queda nuestro héroe en pie, el capitán ***Max Maverick***, el guerrero solitario dispuesto a vender caro su pellejo frente a estos aliens.

Equipado con su armadura, una motocicleta, y una potente arma, deberá purgar lo que queda de su planeta de los bichos, robots y soldados que ahora lo consideran como suyo.

En su camino podrá recoger útiles items para que su misión sea un éxito: incrementos de dos tipos de arma (las armas se intercambian con el botón select), una para el laser (L), arma que puede crecer hasta el nivel 12, la otra para el disparo disperso (W), que puede ser incrementado hasta en 5 ángulos. Además de ello, podrá ir recogiendo bombas que se activan oprimiendo el salto doble vez.

El sentido del avance es en diagonal, con perspectiva isométrica para simular los planos en 3D. Hay 7 escenarios, en uno de los cuales vas sobre tu veloz *harley*, nivel algo complicado porque la velocidad del scroll, y los precipicios multiplicados, intentarán en todo momento hacerte perder alguna de tus valiosas vidas (te sentirás como en el *Turbo Tunnel* de **Battletoads**). En el resto de los niveles el avance es calmado (pero automático), aunque habrá o larvas chiclosas o pequeños robots que no abusan de los disparos, pero que disparan al fin y al cabo.

En la barra de status podemos ver los cuadros de energía que poseemos, la puntuación, las vidas, las bombas acumuladas, y lo más importante: al centro de la pantalla se resaltan los ángulos del arma hacia donde podemos disparar (a mayor incremento de arma, más ángulos de disparo).

El final puede ser solo el principio

El juego, para ser de una marca desconocida, es un detonador de ideas: es rico en secuencias y mensajes ocultos (así como bonus stages), pleno de detalles en ilusiones (como el pasillo de la misión 3 que se curvea hipnóticamente), sombras, colores, tendidos, y hasta en la sensación de las consistencias de algunos aliens, entre otros, además de que estoy seguro que el final es uno de los más impactantes de la consola, similar a ver (al final de cierta cinta) la estatua de la libertad semi hundida en la playa; intenta terminarlo, y seguro te preguntarás porqué una trama como esta no fue incluida en **Metroid 3** (sí: **Metroid 3**, el de **Super Nintendo**).

Por la parte del *gameplay* se desempeña adecuadamente: un óptimo control, gráficos comprensibles, música a tono con la idea, y hasta un password, siendo en conclusión, una química que da buenos resultados.

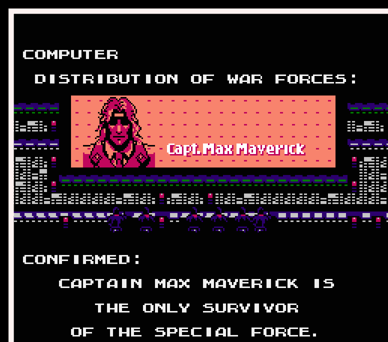
Para finalizar, haré hincapié en que cuando lo juegues no dejes de buscar warps que te llevan a escenas de bonus o a ver secuencias perdidas, pues cosas interesantes se te descubrirán, como esta metáfora al calce, en alusión a 2001: Odisea Espacial, que ya veremos con detenimiento en la nueva sección que hoy se inaugura.



El interesante manejo del blanco y negro te indica si el enemigo está siendo dañado



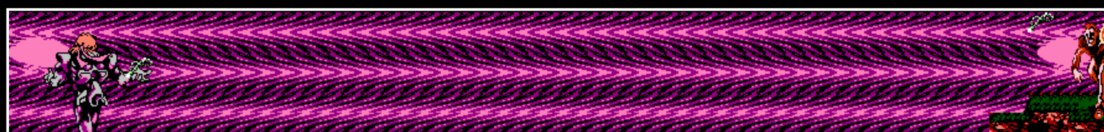
Dispara a todo: ¡hay bonus ocultos!



O-oh!... ahora sabré lo que sintió *Robinson Crusoe*

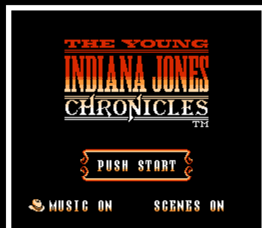
PASSWORDS

NIVEL 2	5963
NIVEL 3	8920
NIVEL 4	0705
NIVEL 5	5826
NIVEL 6	2687
NIVEL 7	3279





The Young Indiana Jones Bajo la lupa
- Chronicles-



Entre las modas comerciales que se cobijaban y se reflejaban por el séptimo arte (allá por 1992), la de hacer video juegos fue la que más agradecimos los de espíritu NESero (hoy ya no es una moda, sino una consecuencia). Eso sí, de ese variado catálogo de juegos de **NES** basados en tele/cine, el joven Indiana Jones sorprende por ser un trabajo "crucial" para el nombre que representa.

Diseñado por ***Jaleco***, el juego es de Aventuras en side scroll, terreno donde esta compañía se mueve como pez en el agua, y ya con esa idea podemos seguir hablando de modo entusiasta de lo demás.

La historia la cuentan los vencedores

Aunque su nombre lo dice, es en realidad un viejo Indiana Jones quien hace su narración, de cuando era joven, precoz y picarón, antes claro de haber descubierto el santo grial, y de haber escapado de una boluda roca.

Entre sus "lúcidos" recuerdos se cuenta el haber combatido al Barón Rojo en pleno cielo estibal, y darle caza como si de una avecilla se tratase. También nos habla de cómo viajó a México para salvar a los pobres timados del barbaján de Villa (nota al margen: el espacio entre los barrotes de la cárcel es tan amplio que casi cabrían 2 personas), y también nos habla de un viaje a Europa en clase ejecutiva (como espía) para evitar una guerra. Pero no creas que porque solo pasó por 3 países hay 3 niveles en el juego: en cada país hay sub-fases, subjefes, e información tipo Abuelo Simpson, que por fortuna hacen que la acción no se detenga, sino que gire vertiginosamente como esa cadena del panzer al que habrá que destruir antes de que nos aplaste, y será mejor que el resto de la historia de estas naciones haya sido pacífica, si queremos salir bien.

Hablando de puntos débiles, el personaje camina muy rápido, haciendo que a veces no podamos medir los espacios ni ser cautelosos donde hay que serlo, y eso nos deja con una sensación de que los valores no están bien ajustados, pero en realidad es que el viejo Indiana recuerda que era todo un atlético caradura (se le disculpa).

En la variedad está el gusto

Entre las armas, no podría (ni de broma) faltar el látigo; también hay una pistola, una ametralladora, y las potentes granadas, todas ellas necesarias para los diferentes y pesados jefes del juego.

Lo que me resulta interesante es que el Indiana que vemos en el juego cambia de apariencia según el escenario, por ejemplo, en el México Villista lo vemos muy de corte vaquero, con colts, chaparreras, y hasta con su látigo que asemeja un lazo; más adelante se le ve como soldado anti-fascista, etc.

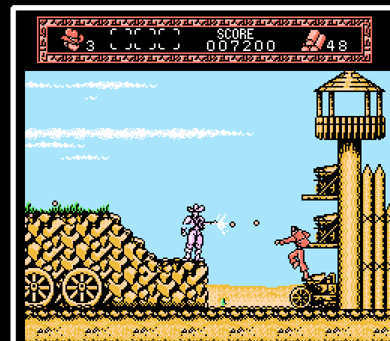
El juego cuenta con los benditos displays que tanto nos llegan a gustar, explicando fragmentos de la historia, y haciéndonos sentir parte del heroísmo que ostenta, como cuando el gobierno Norteamericano nos envía a la Alemania Nazi para destruir un peligroso gas, y en el trayecto somos interceptados por el peligroso Barón Rojo. Hay secciones algo cansadas del juego, que son por lo general en escaladas, pero nada del otro mundo.

Siendo que las plataformas tienen un gran número de adeptos, prospectos y seguidores, en esta aventura realmente se siente un trabajo del tipo y emoción de **Rush ´n Atack**, incluso con todas sus dosis de historia mal contada, y semblanza política detrás de él.

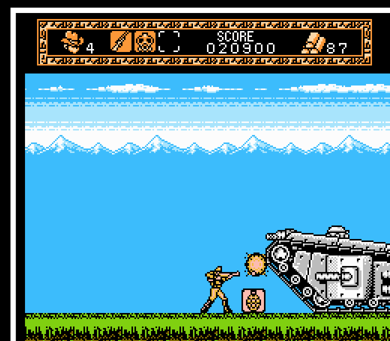
Al inicio del juego podemos elegir omitir la música y los cinemas (yo recomiendo que ambos se queden activados), en cuanto al primer rubro transmite la acción plenamente, y en cuanto a los cinemas no se discute: es elemental para sentir el juego.

¿La variedad es lo tuyo?... en un escenario hay que subirse a una moto para escapar de una llovizna de misiles, en otros será un pequeño tanque nuestro refugio, y en otro más pilotearemos un biplano y jugaremos al estilo de los shooters.

En fin, con la dificultad mesurada por su factor diversión, y con un control que más que imperfecto parece un parámetro, este es un título para degustar sin tanta expectativa.



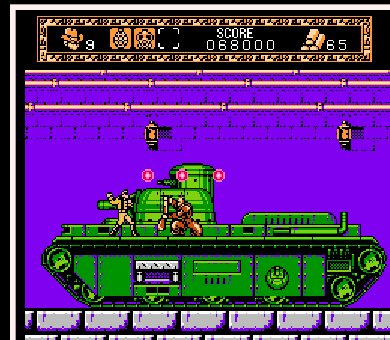
Pancho Villa es de muchos modos superior a Terminator



Será mejor que las granadas puedan detener este tanque, o habremos de pasarla mal



El temible Barón Rojo te dará más pelea que todo un escuadrón de biplanos



Aprovecha a que el jefe baje la guardia para que lo dañes



The Combatribes

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Entre mucha bruma y expectativa, y buscando limpiar la reputación de un fallido Double Dragon 3, **The Combatribes** para **Super Nintendo** fue uno más de los esperados traslados Arcade que llegaron al **SNES** (más por trastorno que por deseo), claro, parece que eso era lo más importante para muchos poseedores de **Super Nintendo**. Pero como eso no responde a las preguntas: ¿de qué trata? y ¿fue o no fue realmente bueno?, busquemos las respuestas en la Ciudad que todo lo puede y lo tiene: Nueva York.

Chicos nuevos en el pueblo

The Combatribes son 3 apantallantes vigilantes que luchan contra las malvadas gangas. Su líder es *Berzerker* (de cabello rubio, parecido a Guile), quien posee una velocidad y una fuerza equilibrada; le sigue *Blitz* (vestido de rojo), quien es débil pero ágil, y cerrando la tercia tenemos a *Bullova* (sujeto de atuendo amarillo), el más fuerte del equipo pero también el más lento (no obstante esto último, es el que yo más recomiendo para jugar).

Como suele pasar en los conatos de poder despilfarrados en broncas de callejón, la chica más ardiente (que cosa rara: es conocida de los **Combatribes**), ha sido raptada por una pandilla rival y, antes de que pidan rescate o hagan uso de la amenaza, los muy malvados ¡la han convertido en un cyborg!, para ponerla en contra de nuestros intereses.

Las técnicas de pelea de estos sujetos son de imaginarse: la más ventajosa pelea callejera, pues las *gangas* no solo vendrán a montones, sino que también jugarán sucio, usando tablones, cuchillos, pinos, y hasta motocicletas como si fuesen almohadas de plumas.

El juego se desarrolla en 6 fases, que vienen siendo escenarios pequeños, con todo y que están ensanchados en 3 o 4 pantallas en horizontal. Estos escenarios son: el callejón, donde un rechoncho y calvo peleador (que porta un tablón) es el líder de una *ganga* de motociclistas. El parque de diversiones, donde el barbón tragafuego *Salamander* y sus payasos usarán todo tipo de suertes para dejarte en el piso todo gracioso. Le sigue el mejor escenario, que es el rincón de los patinadores, que en lugar de ver muchos graffitis, veremos montones de televisores animando la pelea; aquí el jefe es un punk de nombre *Thrash*. Sigue un estadio de baseball, donde un piel roja tratará de darte coscorrón con hacha. Casi para terminar llegamos a un edificio, donde un oficial cyborg, de nombre *Swastika*, usará artillería pesada para hacer caer al trío. Finalmente llegaremos al helipuerto del edificio, donde nos espera *Martha* (así se llama el bombón que hace cortos circuitos) y su peligrosa zapatilla de tacón.

Las uvas de la ira

Ya puestos en perspectiva tenemos dos cosas: *Beat ´Em Up* y acción **Kunio**; pero hasta la más estupenda máquina digestiva procesadora de ideas llega a tener sus empachos, como que el juego, que en el Arcade era para 3 jugadores, se hizo para solo 2 jugadores. Pero bien, eso no tiene gran afectación, como la infamia de que no tiene los elementos suficientes para el combate: poquísima estrategia, golpes contados, cero poderes especiales... volviéndose peligrosamente repetitivo y con nulo rejuego. Entre las cosas buenas diré que el diseño de los personajes **Kunio** quedó bien evolucionado, o mejor dicho bien trasladado del Arcade, con todo ese síntoma cascorvo pero carismático. La simpleza para manejar a los peleadores es también otro punto bueno, junto al hecho de que hay armas y muchos pandilleros para golpear. La música va por el camino de lo normal y lo corriente, algo de guitarrazo de vez en cuando vierte densidad a la pelea, pero no hay más. Ahora bien, hay un elemento del juego que le da un gran valor: el modo **VS**, donde puedes elegir a alguno de los ¡16 personajes del juego!, algunos de ellos muy rudimentarios (como los payasos), pero elegibles, que ya es algo.

En conclusión, siendo **The Combatribes** una recarga a ideas como el modo VS del Double Dragon de **NES**, DEBE haber dos jugadores para darle el voto de confianza, de no ser así, contarás más risas irónicas que golpes emocionantes, con un modo de historia sancochado y con carencias varias.

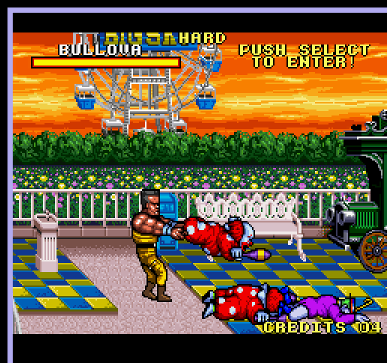
P.D. Es un buen traslado Arcade, eso que ni qué.



Los **Combatribes** no se andan con chanzonetas... excepto quizás el que se pinta los labios



¿De quién será este juego?



Payasito, haz lo que mejor sabes hacer: ¡vueltas y vueltas!



El modo **VS** (y sus opciones) es la modalidad clave del juego

U.N. Squadron

Por: Tygrus

Bajo la lupa





Descendiendo por el horizonte, un desfile de aviones vienen a hacer del firmamento un orden de destellos y luces, disparos y explosiones, en esta épica aventura de guerra aérea de **CAPCOM**: uno de los primeros *shooters* del **SNES**. Pero como puede resultar muy tópico hablar de ello, y sobre todo dar calificativos puede ser una cuestión tan relativa, mejor conozcamos los pormenores de **U.N. Squadron**, traslado Arcade para **SNES**, que para algunos eso pudo significar "cómprame".

Antaño, jugar un shooter era cuestión de oprimir Start y ya estábamos abandonando el nido, volando y disparando; la configuración de un sistema de armas, el modelo de aeronave, e incluso la elección del piloto, no eran particularidades de este género de juego, no obstante esto, **UN Squadron** se arriesgó a incluirlo, lo que le dio cierta importancia a un producto que de por sí ya ofrecía reto en su estrategia aérea, escenarios comprensibles de tropósferas y estratósferas, y otras galas que lo adornaban como debería ser el standard (y es que quién no busca en un juego de aviones que haya muchos efectos de gravedad que nos hagan sentir como el piloto mismo).

AREA 88 Y SU ALINEACIÓN TÉCNICA

Aunque el juego se llama **UN Squadron** (más Occidental no se pudo), su nombre original es **Area 88** (basado en un manga del mismo nombre), ya que una facción mercenaria liderada por traficantes de armas, conocidos como "Project 4", han perpetrado una invasión en el Reino de Aslam, donde solo queda un punto clave a ser conquistado: Area 88, y donde tus pilotos se han preparado para entregar las plumas, las garras, y el corazón mismo para defender la soberanía y la libertad.

Ya sabiendo que es un juego de aviones, es el turno de decir que el avance se lleva a cabo de izquierda a derecha, ocasionalmente hay pequeños ascensos/descensos (nótese que es solo el manejo del scroll lo que nos hace percibir estas direcciones), que más que nada sirven como para sentir el sistema de flotación de la nave, y poner algo de suspenso (en el último nivel sucede cuando entramos a la gruta, y te pone algo nervioso).

El juego original era para dos jugadores, pero en este traslado habrá que conformarse con uno solo, y es que aunque es un traslado de arcade para la super máquina (que en lo gráfico hace un buen trabajo), es un juego como este donde la ralentización amenazaba peligrosamente. Bien, pero ya que el juego es para un jugador, las opciones para pasar un buen rato se concentran en lo siguiente: hay 3 pilotos a elegir: el Japonés Shin Kazama, quien puede aumentar su gasolina (poder) rápidamente; el Estadounidense Mickey Scymon, capaz de cargar más armas especiales; y el danés Greg Gates, quien es el más hábil para reparar la nave cuando sufre daño. Y bien, como al inicio no hay mucho de donde echar mano, en lo sucesivo podrás comprar armas y nuevos aviones con el veterano de final de misión, además de que podremos cargar más de un arma especial, y alternarla según la misión (por ejemplo, los misiles "falcon" -esos que caen a tierra- no son tan útiles en pleno espacio, pero son necesarios para cuando casi rozamos piso y hay tanques esperándonos con decenas de misiles). Para ilustrar más armas, tenemos el disparo en derredor (cluster), misiles seguidores, lasers, napalm. y un ataque especial.

También hay potenciadores e items, los primeros dan fuerza al *vulcan* (el disparo principal), los segundos permiten rellenar gas, eliminar enemigos en pantalla, o desplegar un escudo; algunos de ellos están ocultos, así que atento a disparar a todo. De entre los aviones podemos citar el Tomcat, el Thunderbolt, o el mejor que es el F200 Efreet (invento de la Unión Soviética, al servicio de las Naciones Unidas).

En el juego hay 10 niveles, pero intercalada entre ellos hay una fase de "bonus", donde nos dan un tiempo límite para bombardear unos camiones; debes aprovechar muy bien este bonus, pues es una de las mejores maneras de conseguir dinero.

UN Squadron es un emisario más de las bondades del **SNES**, no por la modernidad y el progreso de la misma, sino porque música, control, y todo su ofrecimiento, sobrepasan lo mundano de algunos shooters de guerra.



Un enfrentamiento contra la poderosa Ala Delta, es solo el inicio del vuelo



En el aire, o en el desierto, la batalla será candente



El consumismo es bueno para la nueva era capitalista por la que ahora peleamos

DIFICULTAD GAMER

Entra a las opciones, posiciónate en "Game Level" y manten presionados los botones **A** y **X** en el **segundo control**, ahora en el primer control ve cambiando el nivel de dificultad hasta que aparezca la palabra "Gamer", que es la dificultad máxima.

BlackThorne

Por: Tygrus





En su Ziggurath, el demonio Sarlac maquila, planea, engaña, y odia a la próspera gente de Tuul. Su arte no es cosa secreta, por el contrario, sus fieles demonios, no muertos y legión de orcos lo saben a la perfección, y también saben que es hora de dar marcha a ese encono. El ataque de Sarlac, haciendo uso de la roca de las tinieblas, tiene lugar. El benévolo Rey Vlaros Blackthorne, al saber que su reino está condenado a la esclavitud, hace que un hechicero envíe a su hijo recién nacido a confundirse en el mundo mortal, portando consigo la piedra de la Luz. 20 años han pasado, y cuando este hippie pide un *ride*, es súbitamente llevado de regreso a su mundo natal, donde su gente ha vivido esclavizada por los orcos y el gran demonio Sarlac. Aquí comienza el desquite.

Prince of Persia, pero con bombas y disparos

Blackthorne (en Europa llamado ***Blackhawk***) es el traslado a **Super Nintendo** de la versión de **PC** del mismo nombre. Un traslado justo, pese a que se le quitó la sangre, que no la crudeza, su contenido explícito, ni el realce de su atmósfera entre lúgubre y aterradora.

El juego se asemeja a **Prince of Persia**, e incluso algunos pensarán que solo se cambió la espada por una escopeta y listo. Pero no. El concepto, pese a usar los radicales de las plataformas ahí vistos, nos alecciona con otros detalles (adelante explicados) que cohesionan todos sus elementos de un modo eficaz, para ofrecer acción, acertijos, y búsqueda, todos ellos encapsulados con unos gráficos que se pueden debatir, y una música apabullante.

Blackthorne usa su escopeta de disparos ilimitados como arma primaria del juego, pero también podrá hallar bombas, escarabajos explosivos teledirigidos, levitadores, llaves para los puentes, cabinas de control para los lasers defensivos, y otras cosas, pero cuidado con ellos, pues si no los usas adecuadamente no podrás vencer algunos obstáculos, tendrás que poner pausa, y elegir la opción “me rindo”, teniendo que volver a iniciar.

You pitiful worm

Blackthorne coincide con la aparición de ***Warcraft: Orcs & Humans***, uno de los más fabulosos juegos de estrategia para **PC**, así que esta incidencia hace que los orcos, los personajes insignes de esta compañía, sean parte funcional de la obra, al permitir que su crueldad se sienta en todas sus tintas, y agitando el ánimo para ansiarnos ir adelante en las proezas a efectuar en esta jornada.

¿Cómo es la relación personaje-entonrno?... cuando caes desde grandes alturas perderás flechas de salud, pero si antes de caer logras sujetarte de una saliente no te rompes los brazos, y sí te salvas de perder energía ;-), a eso hay que sumar que picos y cosas del peligroso mundo real aquí también significan daño, y en general, los detalles de esta relación (que puedan resultar excéntricos) están casi siempre basados en directrices de lógica, así que la correspondencia resulta directa, entendible, y fascinante.

Entre los fallos citaré que no hay jefes, salvo el demonio final, y que el personaje no cuenta con talentos suficientes (pero ¡qué diablos!, el escopetazo sin mirar es genial). El control es algo torpe y complicado pero, dada la naturaleza de su reto y la emotividad de la trama, se aprende a convivir con él.

A lo largo del juego irás encontrando esclavos que te darán pistas... y te llamarán “hermano”, pero presta atención a las sórdidas respuestas de otros de ellos, que por momentos llevan odio contra Sarlac, y en otros más se nota el miedo y desgano por la vida (te compadecerás de ellos dándoles un tiro).

Blackthorne es un vástago digno del **SNES**, en donde si bien el replay value se acorta una vez que sabes resolver los puzzles, es por la parte de la acción que su deleite se perpetúa. El ambiente también resulta esencial, al ser uno de los más lúgubres y fascinantes, comparable a propuestas como **Clock Tower**.

Para acabar, decir que la música toca su mejor “do” para sellar las fisuras que pudiesen quedar, y sirviendo de catalizadora para los puntos neurálgicos del juego, termina por volarte la tapa de los sesos.



Las plantas carnívoras, y los pesticidas ácidos, harán esto más divertido



Debe haber una manera de pasar por aquí



Cuidado con las trampas del piso, o podrías quedar hecho pomada en un instante

PASSWORD PARA EL JEFE FINAL

K3CH

PASSWORD PARA VER EL FINAL

FMWY



EXPERIMENTA EL

PODER BIONICO

ALL THE ARCADE ACTION!

BIONIC COMMANDO™

A NEW BREED OF HERO!

CAPCOM®

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



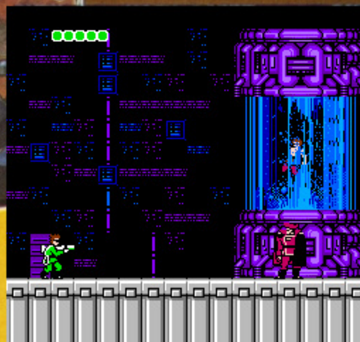


Tan pronto seas convertido en **Bionic Commando** ¡la acción no cesará!. El *Best-Seller* de los salones *Arcade* ahora lo puedes disfrutar en una dinámica conversión para tu **NES**, de los genios de **Capcom**.

Durante la infiltración en los cuarteles enemigos, espera una oleada de retos así como de gráficos extraordinarios. Tu poderoso brazo biónico retráctil, y un increíble arsenal futurista, te harán el perfecto hombre “yo las puedo todas”.

Desde los más fieles soldados del régimen enemigo, hasta las mortales máquinas del Eje, esta parece una misión imposible, eso solo si al servicio del bien no estuviese ¡**Bionic Commando**!

Grandes gráficos y acción sin límite, para tu ultra-revolucionaria consola de 8-bits





CAPCOM®

Para tu Nintendo Entertainment System

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

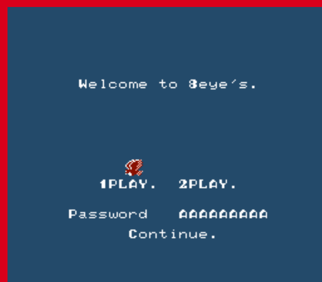
8-Eyes

Todos los Passwords

---------------------	QUEST 1	QUEST 2	QUEST 3
INICIO	---------------------	TAXANTAXAN	FINALSTAGE
ESPAÑA	AIAACACDJB	FGBACAADLB	OGCACAADFC
EGIPTO	LBAICICBLC	LOBICAABPC	ICCICAABBC
ITALIA	KIAKCKCCGD	ECBKCAACPB	BKCKCAACFC
INDIA	LCAOCOCGND	FHBOCAAGNC	KDCOCAAGPC
AFRICA	MCAOGOGEEE	IABOGAAELC	GDCOGAAENC
ALEMANIA	NAAOHOHABE	BIBOHAAAJC	NPCOHAAAND
ARABIA	HLAPHPHHPE	EBBPHAAHNC	PLCPHAAHDE
CASA DE RUTH	JBAPPPHPHF	CFBPPAAPPD	KHCPPAAPKE
FINAL	ONAPPMBPPF	CKBPPAAPEE	GBCPHAAHAD

Estos passwords sirven tanto para la versión Japonesa como del resto del mundo.

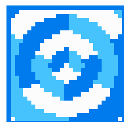




Mendel Palace

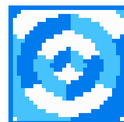
Niveles Adicionales

Oprime SELECT + START y enciende la consola. Las letras del nombre cambiarán de color, además de que se agregará la palabra "EXTRA", en indicio de que hiciste bien el truco.





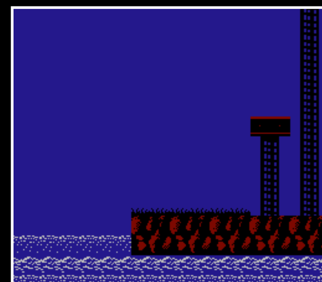




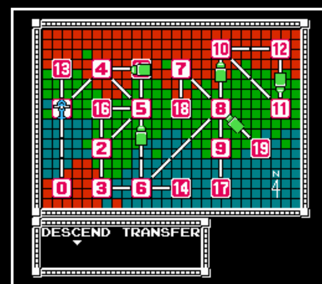
Bionic Commando

Reiniciar Nivel

Si quieres reiniciar el nivel, oprime los botones Ⓐ Ⓑ + START cuando estés jugando.



La pantalla se obscurecerá y regresarás al mapa.



Saltar la introducción

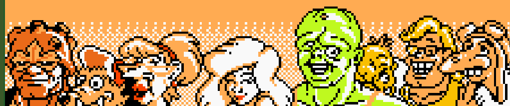
Para saltarte la jerigonza de la introducción, oprime los botones Ⓐ Ⓑ + START cuando esta comience.

¡Y vamos a la acción!



Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros video juegos de NES.



En la naturaleza, la transformación o ***Metamorfosis*** de algunos seres vivos, es un proceso de lo más normal, indistintamente de si a algunos nos causa un asombro mayúsculo (o asco). Pero para lo que hoy toca saber, en los video juegos se adopta la idea, y hasta se multiplica y enriquece para hacer cosas fabulosas. Y tanto de cosas del estómago, como de juegos de **NES** del tema, versa este **DJV**.

Capullos y mariposas

El término "metamorfosis" se puede resumir a una sola palabra: cambio, y se emplea sobre todo para algunas especies animales. Como no hay gran ciencia en esto, completaré la nota diciendo que las metamorfosis se dan de dos modos: incompleta, cuando el individuo cambia sin tener que alterar sus hábitos (los anfibios, por ejemplo); y completa, en la cual el individuo nace y se alimenta vorazmente para llegar a una edad de "pupa", donde se inmovilizará o se cubrirá con un capullo (como las mariposas, y otros insectos) y donde tomará el tiempo necesario para su transformación morfológica y fisiológica, dando lugar a un individuo (imago) muy distinto al que era.



Zoomorfismo, Antropomorfismo, y Mutaciones

Nos estamos acercando a los juegos de **NES**, pero antes de eso haremos una parada en un escalón de la fantasía: "metamorfosis" a medio completar, híbridas, o mutaciones inoculadas.

Antes de proceder te recomiendo que leas el **DJV** de *Bowser* (número 2 de **MagazinNES**), donde se habló de criptozoología, así como del hecho de atribuir a animales cualidades humanas.

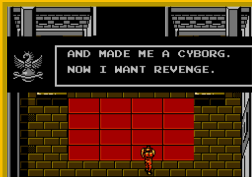


En el presente caso, la fantasía también ha servido para metamorfosear animales en seres humanos, proceso algo extraño porque por alguna razón este ha quedado a medio terminar, dando por resultado criaturas fabulosas en su horrorosidad, así como mutantes. El monstruo de Borneo, por ejemplo, se cree que pudo haber existido, no obstante que se diga que tiene cuerpo de tigre, cuello de león, alas de pájaro, cuernos y patas de cabra, y trompa de elefante... algo temible, y quizás pariente de la *primera* criatura zoomórfica de **NES**: el "*Sagileocornio"* de **Joe & Mac**. La esfinge podría ser otro ejemplo de la categoría, o las sirenas, o los licántropos...

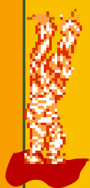


TransformacioNES

En **TMNT3**, cuando Shredder se descubre arrinconado en el Technodromo, no tiene otra opción más que usar el mutágeno en sí mismo, y así, sufrirá una mutación y metamorfosis en Super Shredder, y ahora sí: ¡que empiece la cena!



Y hablando de Megalómanos, en **Snake´s Revenge** *Big Boss* espera ansiosamente a aquel que lo inmolará en Outer Heaven: Snake, pero luego de que Snake y él se tuerzan a balazos, el mismo *Big Boss* deja ver su verdadera forma, metamorfoseándose en un soldado "indestructible". Eso pasa por traicionar a los amigos.



En **Double Dragon III**, luego de darle una tunda a la momia de la pirámide, esta se quemará para que, como ave fénix, resurja rejuvenecida la bella Princesa Noiram.

Werewolf es el ejemplo más palpable de que a la luz de la luna hay que "estarse guardado", sobre todo si has sido mordido por un lobo maldito. ¡Ahí no para el asunto!: el *Jaquio* de **Ninja Gaiden 1** y **2** entra en la categoría de los personajes que gustan de hacer pactos con las fuerzas del mal para metamorfosearse en avatares del averno, y el jefe final de **Street Fighter 2010** no se queda atrás, ni el malévolo rayita de **Gremlins 2**.

Metamorfosis





Pero también hay cosas buenas, como el héroe de **Dragon Fighter**, quien podrá convertirse en un dragón con una simple metamorfosis, al igual que el héroe de **Holy Diver**.

También hay cosas imperfectas que por lo menos tienen más de una forma de atacar, por ejemplo el clon de **Vice: Project Doom**, a quien luego de restarle toda su energía (ispoiiiiiler!), lo vemos convertirse en un demonio de piedra... del fin del mundo.

¡Willy!, al final de **Megaman 2** nos dejará con el ojo cuadrado, luego de convertirse en (censurado por spoiler).



Otros juegos de la clase son: **Castlevania**, **Adventure Island 3**, **Iron Sword**, **Faxanadu**, **Super Mario**, y decenas de otros más.

Bueno, pues las metamorfosis son de las cosas más divertidas que podemos ver en **NES**, y si para muchos son un asunto desagradable, solo pensemos en lo que dijo el principito: "hay que soportar las orugas, si se quiere conocer a las mariposas".

Tygrus



Extrañas Metamorfosis

Lo que ya es todo un suceso en la saga de **Castlevania** es la transformación que ***Dracula***, el señor de la noche, suele hacer en cada una de sus entregas. A veces como lobo, otras como vampiro, y otras más como abominación, es uno de los sujetos con las mejores metamorfosis bajo el hábito.

Más de uno pensaba que al cortar su cabeza estaba acabado: ¡*crasso error* **Belmonts**!



Ocio en la Red



Para hacer más interesante esta sección, he decidido hablar con más detalle de los sitios de **NES** que, si comienzas a aficionarte (o ya eres aficionado) a este pasatiempo, no debes perderte.

En este primer intento voy a referir 2 grandes sitios, no solo porque están en español, sino también porque se actualizan constantemente, y sobre todo porque te sentirás como en casa leyéndolos, y donde el deleite está garantizado.

Pido un poco de paciencia a otros amigos que también parten su tiempo libre entre la consola y sus sitios webs, que también para ellos habrá sorpresas y espacio.

No olvides dejar tus comentarios e impresiones al respecto, que al igual que las sugerencias serán agradecidos.

PortalNES

URL: www.portalnes.es.tl

Sitio de **NES** ultraviolento por sus brutales *shrines*, y capitaneado por el troglodita de los 8-ojos, digo, 8-bits con el IQ más alto del que se tenga registro: Loquo.



Como dije, **PortalNES** es un sitio con extensos *shrines* de juegos como **Adventure Island**, **8 Eyes**, **10-Yard Fight**, y otros, y ahora crece con una sección de artículos semanales super recomendados, y una sección de divertidos acertijos para que también te sientas parte de esta gran página.



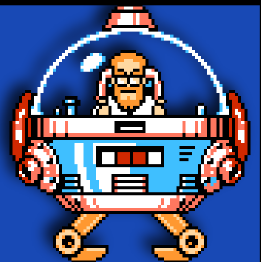
Anda a mirar, y prueba tus conocimientos sobre el gran sistema **NES**, desde la óptica de **PortalNES**, que actualmente ofrece 16 acertijos para que pongas a trabajar la ardillita.



BIRCland

URL: http://reviewsclasicos.blogspot.com/
URL: http://bircland.blogspot.com/





Por partida doble (**Reviews de los clásicos** y **BIRCland**), y cumpliendo su primer aniversario, Birc nos deleita con no uno, sino idos sitios web! donde podrás ver lo mismo comentarios de viejos conocidos de **NES**, **SNES** y **GB** (al modo de la gran revista CN de los noventas), así como artículos varios de sumo interés.

Como dije en un inicio, el sitio se actualiza constantemente, por ejemplo, a fechas recientes se puede leer un artículo de los *Hacks de Megaman* para **NES**, una manera única en la red de saber a qué juegos apostarle, y de cuales pasar. También hay *tests*, videos divertidos, Wallpapers, y otras chucherías para pasarla en grande.



Por cierto, dos números atrás recomendaba este sitio web, pero la **URL** estuvo mal escrita, así que ahora sí (con la dirección correcta) no hay pretexto para no visitarlo.

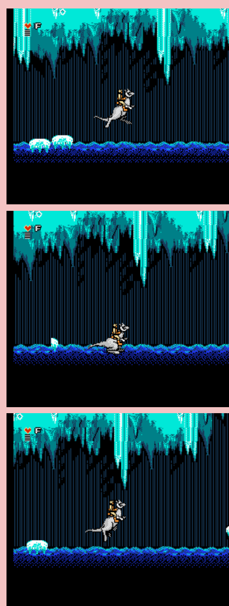


The Empire Strikes Back

Salta estando en el agua

El frío planeta de Hoth es mortal para las patitas de nuestro Taun Taun, pues sus heladas aguas lo harán calaquita apenas metiendo la pata.

Pero hay una manera en que puedes salvar a este buen animal de una tumba de hielo, y se trata de hacer lo siguiente:



Cuando haces un salto y sabes que no atinarás a llegar a un macizo de hielo, vuelve a oprimir salto en el momento "justo" en que el Taun Taun toque el agua, si lo haces bien entonces dará otro salto que lo salvará.

Puedes repetirlo varias veces, pero tendrán que ser saltos altos (es decir, con un control de turbo no funciona más de una vez), aunque advierto que no es fácil pues ¿que parte de este juego lo es?



River City Ransom

Los intocables

Este truco se llama "Los intocables", porque ni buenos ni malos conseguirán tocarse luego de hacerlo, algo así como hacer una tregua:

Lo que tienes que hacer es pegarte en el extremo derecho de la pantalla cuando hay más escenario de ese mismo lado.



Una vez que te hayas pegado todo lo posible (sin avanzar al siguiente escenario) debes mirar hacia la derecha, oprimir A + B para dar un salto y en aire oprimir derecha como para seguir recorriéndote hacia ese extremo invisible de la pantalla (observa en la tercera foto que hay algo como una delgada columna que hace invisibles a los personajes), una vez que te haz metido lo suficiente ya no podrás ser tocado, pero tampoco podrás golpear a los otros pandilleros, aún y cuando parezca que hacen sonidos los golpes que te cubres y los que ellos se cubren.





El abismo

Al iniciar un juego colócate en la puerta de Cross Town H.S., pégate todo lo posible del lado izquierdo de la pantalla. Ahora oprime derecha dos veces para que corras, e inmediatamente da un salto para que no pegues con el pilar, y en el aire comienza a dar patadas.

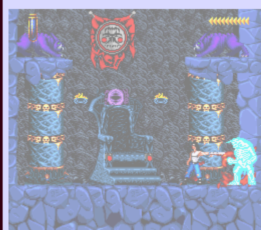


Si lo haces bien, entonces tu jugador caerá por el costado izquierdo de la pantalla perdiendo todo su poder.

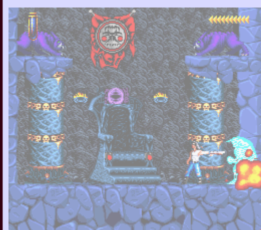
Este pequeño glitch sirve para hacer otras cosas chuscas en el juego, por ejemplo, anda a mirar el acertijo de ***L@s Lok@s de NES***.

Blackthorne

Re-plomea a Sarlac



Ha sido una larga jornada la que Blackthorne ha pasado para liberar a su gente del demonio Sarlac, así que despedirlo de un disparo, luego de 20 años de sufrimiento y miseria en que tuvo a toda este gente, como que suena a cosa piadosa, por eso, hay una forma para que luego de vencerlo puedas seguirlo llenando de muchos plomazos:



Bájale toda la energía excepto el último cuadro de energía, ahora haz lo que dice la leyenda: dispárale sin mirarlo, que es lo mismo que oprimir y MANTENER oprimido el botón Y.



Así, luego de que lo venzas, tu personaje no se congelará, sino que podrás seguir llenándolo de disparos y disparos hasta que por la rutina del juego se haga esqueleto.

Échate un charquito de sangre mi **Blackthorne**... salud.

Querido Mario,

Esta no es otra de mis malahadadas y tontas bromas, pues te tengo buenas nuevas.

Para compensar que te metieron de intruso a un juego llamado Doki Doki Panic, te adjunto una joya donde podras ser participe de todas las Aventuras que siempre quisiste tener, con trajes de rana, mapache, y martillero, que te seran necesarios en 8 vastos mundos.



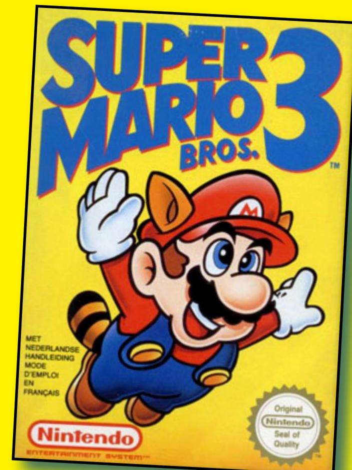
Princesa Toadstool.

PD Disculpa que no ponga acentos, pero recuerda que en el reino hongo solo los koopas los ponen.

¡NO TE BAJES DE TU NUBE!



¡Es el orgullo del del sistema de los 8-Bits!



* Más de 90 escenarios repletos de detalles

* Nuevos poderes y nuevos items

* Decenas de minijuegos



* Atrapa a tu compañero en el sensacional modo a dobles del viejo Super Mario Bros. plataformero

SOLO PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

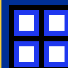
TOP 10
Juegos Originales

(Solo un poco) Más allá de los conceptos

El intento de este TOP es presentarte los que a juicio de muchos de nosotros son los juegos más originales para el sistema **NES**.

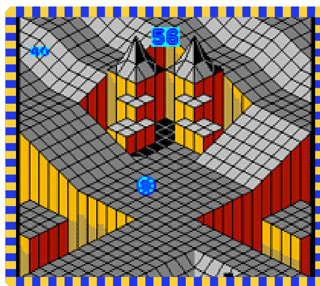
La idea de este **TOP** nace de las ópticas que se tienen para los géneros, de donde quisimos, aparte de mezclarlos, hacer una abstracción de toda esa obtusa y complicada masa de gustos.

Así que ya lo sabes, los conceptos aquí vertidos son lo más aproximado a lo que algunos sugirieron, esperando que no tengas queja alguna. ¿Estará el que para tí es el ejemplo más creativo e ingenioso de los video juegos?... averígualo en este TOP.



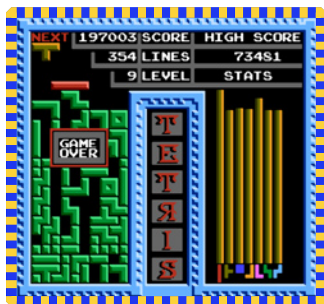
Tygrus

10. Marble Madness / Tetris



Este par de juegos bien podrían ir en el primer lugar, pero si se les ha dejado en la cola es porque no nacieron en la consola, sino que fueron simples conversiones de otras plataformas.

Tetris es considerado por muchos de nosotros como el mejor y más simple puzzle que nos robaría fácilmente todo un día, y eso que solo se trata de acomodar piezas sin tanta ciencia.



Marble Madness es no solo un ejemplo isométrico de carrera de canicas sino, visto en perspectiva creativa, un concepto de video juego, bien emulado en su física, y con detalles que lo hacen uno de los eslabones más difíciles de rebatir cuando se trata de achicar lo que un video juego puede aportar.

Buenos ejemplos de creatividad, que como dije, nacieron en otras plataformas, y de ahí la última posición.

9. Nobunaga´s Ambition

Este juego es una manera de representar un "Age of Empires", con todo el sesudo tratado de una enciclopedia.

No quiero pensar el tiempo que las personas que lo hicieron se tomaron para medir y cuajar todas las variables posibles, las estadísticas, y la historia detrás de este sorprendente juego.

El trabajo de los programadores también es de admirarse, pues la holística para un proyecto de esta talla raya en lo imposible.

Lo importante de todo esto es la abstracción hecha, comprensible para el video jugador que gusta de la estrategia y los pasajes históricos.



8. Contra

Quizás no sepas la historia: buscando revolucionar el video juego, **Konami** se preguntó ¿qué pasaría si se aplicasen las reglas de un *shooter* a personajes que bien podrían ir en las plataformas…?, el resultado fue **Contra**. La historia del juego también juega una parte importante de la trama, donde (literalmente) el concepto de "mata marcianos" es llevado al pie de la letra.

La idea para mí es de ir entre los 3 primeros lugares, pero como sucede con **Tetris** y **Marble Madness**, es un juego basado en un Arcade. Eso sí, se encuentra peldaños arriba de los juegos antes referidos porque el concepto ha ido más allá de su base creativa sin perder adeptos al respecto, al punto que es difícil imaginarse los video juegos sin el "Run´n´Gun", y este género sin un ***Contra*** lidereándolo.

Hubo una secuela que, no queriendo arriesgar lo ganado, conserva el motor gráfico, y así, tuvimos una extensión de este juego, en lo que hoy en día es una de las sagas "*A Must Have*" de los video juegos, y no solo de **NES**, checa el dato.



7. Kick Master / Tetra Star

Hoy en día es común encontrarse con intentos increíbles por revolucionar el video juego, pero allá por inicios de los noventas no cualquier compañía se podía dar el lujo de jugar con lo que les daba para comer (momento, quizás **Mindscape** con **Alfred Chicken** si), ni mucho menos abocarse por ideas sacrílegas, y es por eso que **Kick Master** y **Tetra Star**, son juegos que merecen estar en este escalón.

En el primero de ellos (aventuras y plataformas) nuestro héroe se vale de técnicas basadas en el uso de los pies... ¡en una época medieval!. No solo es trama, pues como dije, el gameplay esta basado en un par de botines.

En **Tetra Star** asumimos el mando de una nave futurista en una perspectiva frontal de tercera persona, con gráficos fluidos y ricos en una animación que hace que nos sintamos contentos, mareados, pero contentos.



6. A Nightmare on Elm Street

A razón de que, para **NES**, hubo pocos juegos para 4 jugadores, **Nightmare on Elm Street** se queda con este puesto por dos razones: los 4 jugadores son simultáneos y, mejor aún, porque el género que maneja es de aventuras side scroll, una manera más efectiva que los grilletes para mantener a 4 escuincles quietos y enlelados frente al televisor.

Claro, es de terror, y eso también hace que la idea sea refrescante, pues ni con lembutales te salvarás del sueño REM, o de la espeluznante “Pesadilla en la Calle del Infierno”.

No somos machos, pero somos muchos: eso debe contar para la originalidad, y el manifiesto del trabajo en equipo.



5. The Legend of Zelda

Mario Bros. fue el concepto que dio el levantón a la consola de **Nintendo**, pero Miyamoto tenía guardado un segundo As bajo la manga: **The Legend of Zelda**.

El esquema de las aventuras desde una perspectiva aérea, viajando por un enorme reino que se visualizaba conforme recorrías las pantallas, dio al juego un atractivo inmenso como no se le había visto en mucho tiempo... o quizás nunca.

Los items, las armas, los diálogos con ancianos, ogros, y otros personajes del reino de Hyrule, culminaron por dar al juego una atmósfera irresistible y emocionante, captiva, y llena de significado para los amantes de las aventuras del medioevo que esperábamos algo así (ahora resulta que Miyamoto nos robo las ideas, je).

Y aunque juegos como ***The Battle of Olympus***, ***Willow***, o ***Faxanadu*** le muerden los talones, este juego contó con algo que hasta entonces era impensable: la inclusión de una batería que permitía grabar los avances.

Para rematar, el cartucho del juego venía en un color dorado, a fin de hacernos sentir que teníamos un trozo de oro, y pensándolo bien, este es uno de esos cartuchos que podrían tasarse con algunos cuantos doblones de oro, tanto por su ingenio como por su propuesta avasalladora.



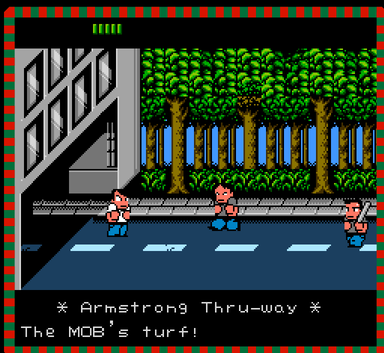
4. River City Ransom

Ryan y Alex (*drugos* de las calles) han de vérselas cara a cara contra gangas peleoneras de una ciudad llamada Rio (¿Rio de Janeiro?...).

Este fabuloso juego de **Technos Japan** adiciona la búsqueda y el RPG, con el toque característico de los ahora famosos personajes Kunio y su ***Beat ´em Up***.

Hay que sumar detalles cómicos, melodías que dan al traste como debe ser, y un alto rejuego merecedor de usarse.

Su atractivo, no tan encasillado como en el caso de ***Zelda***, es lo que lo pone arriba de este **TOP**, y de nueva cuenta, por el simple hecho de que son ideas concretadas en el ofrecimiento del juego, aterrizadas, y prestas para disfrutarse sin tanto problema para comprenderse.



3. Battletoads

Y ya que hablamos de cosas *verdes* que hacen *«pam, pum, zaz»* a la velocidad de un chasquido de dedos, **Battletoads** dice "quítate que ahí te voy".

No es cosa muy nueva repartir derechazos y patadones, ni tampoco que sean animales quienes lo hacen, pero lo que sí es todo un estallido de originalidad es lo bien que **Rare**/**Tradewest** canalizó las energías y potencial de este juego: nos encontramos 12 niveles de súbita emoción, acción y peligro, con poquísimo descanso y si mucha variedad de niveles, muchos sonidos, colores y formas opulentos, en uno de los mejores juegos para la consola, y todo repartidito en solo ¡2 megabits! (considerado también por muchos como el juego con los mejores gráficos para **NES**).

Sapos que patean ratas, carreras de sapos en motos, sapos que abrazan víboras... sí, quizás la idea sea poco original, si no estuviera soportada por un entorno gráfico que te deja mudo de asombro, fluidez casi por accidente fortuito, y mucho ingenio repartido en (por ejemplo) 8 pixeles que se mueven en vertical y horizontal para simular un Warp: ¡cuánta originalidad para echarle el perro!



El éxito fue grande, que hasta una serie animada se hizo a partir del concepto, pero esa tragedia mejor la dejamos para cuando ya estemos pasados de copas. O de mosquitos.

2. Super Mario Bros 3



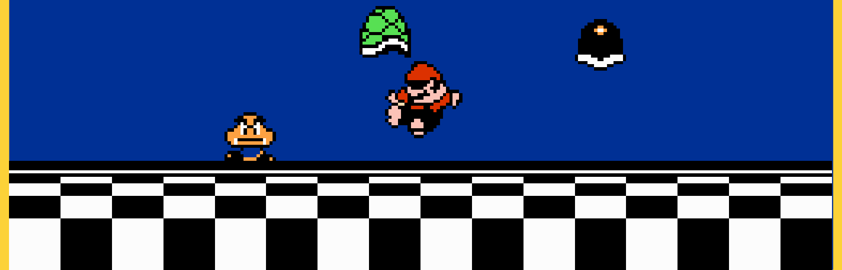
El tercer episodio de **Super Mario Bros.** nos engatusa con lo que los expertos llaman una "reingeniería de procesos" en video juegos, y más allá de eso con la perfecta "trazabilidad" de la mejor secuela de **NES** en todos los campos.

Pero como no estamos aquí para hablar de cosas aburridas que se proyectan en gráficas de rotafolio, ni de proyecciones que parecen una Sierra Madre del Sur, quedémonos mejor con la impresión más simple de este juego: una propuesta adelantada a su época, muchos mundos y secretos dentro de ella, donde los trajes, los items, los minijuegos, y las rutas alternas hicieron que dejásemos morir a nuestros *tamagotchis*.

Falta agregar a esta fórmula original muchas horas de juego y rejuego, aventuras de día y de noche aptas para todas las edades, en toda una proeza de 8-bits del visionario *Miyamoto*.

No hace mucha falta explicar los vértices de la originalidad de **Super Mario Brothers 3**, y la prueba está en que aún con lo archireconocido que es el juego, nunca falta ni motivo ni curiosidad (por muy trivial que sea) para retomarlo desde su inicio y dejarlo solo hasta que alguien aplique una palanca con una de esas pezuñas metálicas.

Super Mario Bros. 3: toda una epistemología del video juego, con el aplausómetro a todo lo que da.



1. Final Fantasy



Y brillando como estrella extinta del firmamento, tenemos al gran ganador: **Final Fantasy**.

Final Fantasy es sinónimo de **RPG**... una manera de explicar que en este tipo de juegos suceden muchas cosas: por un lado que tienes que meter todos los huevos en una canasta como última jugada, y por el otro, que el arduo trabajo conjuntado hizo realidad una leyenda más grande que la concebida por *Miyamoto* en *The Legend of Zelda*.

Esta fue una oportunidad perfecta para que muchos video jugadores se adentrarán al medio, al comprender que algo como esto demanda estudio y conocimiento de talentos, poderes, items, hechizos, un sentido de la orientación, y muchas otras cosas más (incluida la experiencia) que ni se sabía que existían en el video juego.

Erigida como la fantasía final de **Square**, sigue siendo una saga que, como auto de recién casados, acarrea a sus ancas una serie de cosas ruidosas, pero que refrendan lo grande y bueno que puede haber detrás de un producto nacido en el seno de un voraz mercado de consumo masivo, equiparable a la serie **Dragon Quest**.... ouch!. Fin.

Respondiendo a... L@s Lok@s de NES

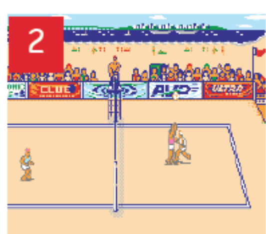


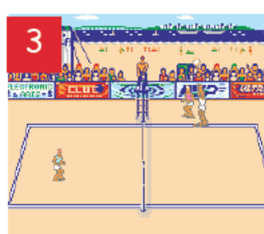
28 Kings of the Beach

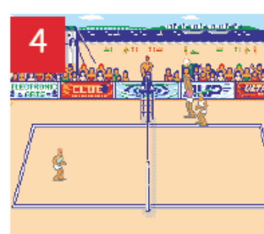
Alguien tomó complemento alimencicio de más, de tal forma que hay una manera de desaparecer el balón por la parte alta de la pantalla... ¿cómo se consigue esto?...

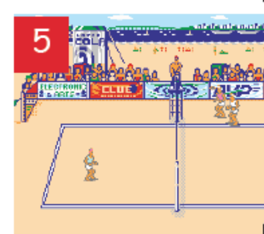
R= Elige el curso de entrenamiento llamado SET (FOTO 1). Tan pronto el instructor lance la pelota, corre a ganársela a tu compañero (así tu harás el primer toque, tu compañero el segundo, y tú el tercero), haz una volea para lanzar el balón a la parte alta de la pantalla como se vé en la FOTO 2. Tu compañero irá tras ella (aprovecha para tú también colocarte en la parte alta de la pantalla) y hará una volea como en la FOTO 3. Solo resta que tú des el tercer toque (el cual se supone debe ser un remate), dándolo con una volea pero dejando el botón presionado para darle más fuerza, y así el balón comenzará a elevarse desmedidamente y se perderá en lo alto de la pantalla (FOTOS 4 y 5).









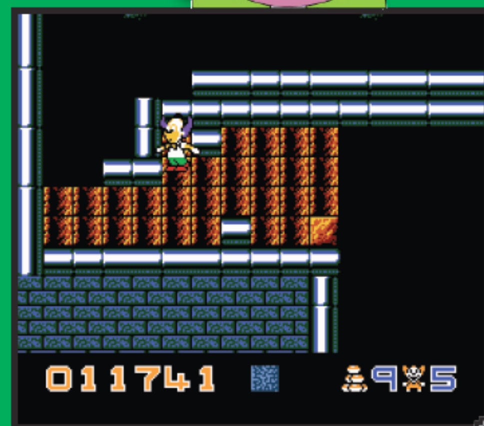


Krusty´s Fun House 29

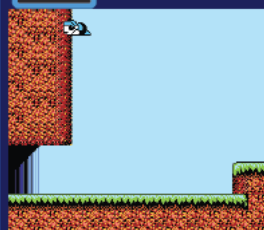


Krusty tiene unos pies tran grandes que los bloques de arena los deshace apenas pisándolos, pero ¿como le hace para desaparecer dichos bloques cuando están arriba de él y no los puede pisar?...

R= Aunque no lo parezca, Krusty también es un cabeza dura: todo lo que tiene que hacer es golpear los bloques que estén arriba de él unas 5, 6, 7, o las veces que sea necesario, y verás como se deshacen. Seguro lo intentaste solo 3 veces, y como no dio resultado lo dejaste por la buena. Suerte para la próxima amiguito jojojoy.

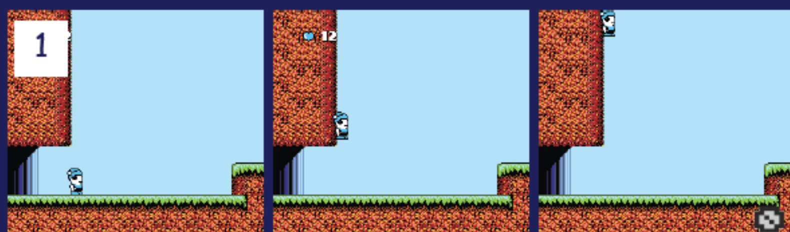


30 U.FOUR.IA -The Saga-



Bop Loui inicia una aventura para rescatar a sus amigos, pero apenas avanzadas un par de pantallas se asusta tanto que va a parar a lo alto de esta parte del escenario. ¿Cómo se consigue esto?...

R= Colócate como indica la FOTO 1, no te muevas, da un salto en vertical y listo: te atorarás en el muro y podrás seguir saltando hasta lo alto de la pantalla (no te muevas o caerás). Si acaso en tu primer intento chocas con el techo, solo muévete un poco a la derecha e inténtalo de nuevo (verás que es fácil lograrlo). Este es SOLO un lugar donde puedes hacerlo, pues en el juego hay varios muros que puedes escalar de igual modo, inténtalo para otras sorpresas.





ACERTIJOS DE...
LOS LOKOS DE LOS 8-BITS

No obstante el nuevo nombre de esta sección, el nuevo formato, y el hecho de que será encaminada por nuestros nuevos integrantes **MagazinNES:** los *Moais* bautizados como "***Rapa-Kun***", seguirás requiriendo de tus talismanes de la buena fortuna para resolver los acertijos y misterios que aquí se te irán presentando. No hay premios, pero tu estrellita en la frente seguro te la ganas.

Por hoy nos damos por bien servidos con **U.four.IA**, **River City Ransom**, y **Duck Tales**, y te recuerdo que si tienes algún glitch, bug, misterio o astucia misteriosa que nos quieras compartir, esta es la sección donde lo pondremos, y así los demás tendremos oportunidad de descubrirlo o quebrarnos la cabeza, lo que pase primero. ¡Suerte!

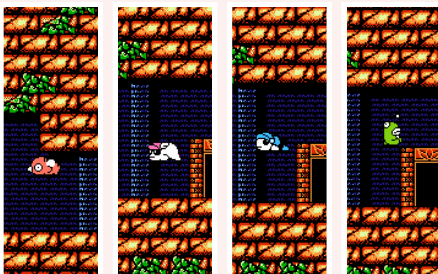
31 U.four.IA -The Saga-

Lo dicho: nuestros amiguitos de **U.Four.IA** no saben muchas cosas de eso que se llama lógica, por eso aquí los vemos arrastrándose en el aire... ¿cómo consiguen hacerlo, aunque solo sea por unos instantes?...

Pista 1: Se puede hacer desde los primeros segundos de juego.

Pista 2: Sigue intentando el método que seguro ya te vino a la cabeza, que por ahí va la respuesta.

Pista 3: Para empezar hay que estar agachado. Más fácil ya no la puedo poner.



32 River City Ransom

Aunque no lo parezca, en esta foto había un bote de basura, pero de algún modo Alex lo desapareció sin sujetarlo ni patearlo hacia los costados del televisor.

¿Cómo le hizo el muy gandul?...

PISTA 1: Mira muy bien donde se encuentra Alex, y tendrás una pista valiosísima.

PISTA 2: Hay una forma de quitarle el valor de daño a los botes de basura, y así, sin valor alguno en el juego el CPU los desaparece irremediablemente... (???)

(y pensar que Alex parecía no saber de física)



33 Duck Tales

McPato (o Gillito) tiene su cabeza por las nubes nomás oye que hay dinero y riqueza de por medio, por ejemplo en la foto al final de esta columna.

Pregunta: ¿cómo se le hace para que alcance a subir hasta el marcador?...

PISTA 1: No en todos los sitios se puede hacer, pero mira la foto y la liana en ella, eso podría darte una idea.

PISTA 2: Claro, no es tan fácil como solo trepar por dicha liana.



BANDAI

DIG DUG II

Trouble in Paradise

DRILL

¡Problemas en el Paraíso!

DIG DUG había decidido tomarse unos días de descanso en una paradisíaca isla, pero lo último que esperaba es que POOKA y FYGAR ¡lo siguieran a ese mismo paraíso!

Por suerte, DIG DUG no suelta su fiel taladro ni a sombra ni a sol (puede ser útil en la misma playa), así que ayudémoslo a limpiar las arenas de los miserables monstruos, y permite que por una vez en la vida pueda gozar de sus bien merecidas vacaciones... mirando bikinis, desde luego.





Para tu Nintendo Entertainment System

TRILOGIAS

INTRODUCCION

Desde la legendaria trilogía (original) de ***Star Wars***, hasta cosas igualmente buenas como ***The Lord of The Rings*** (o bodrios como ***Star Ship Troopers 3***), es el cine el lugar principal donde las Trilogías suscitan los insufribles y acalorados debates. Pero apartados de esa idea primaria, en los video juegos también pasan cosas relativamente malas y cosas relativamente buenas, con Trilogías que van desde lo clásico/clásico y clásico/contemporáneo hasta aquellas que o empañaron el cristal de algunas buenas sagas, o que dieron bríos a un concepto que comenzaba a caldearse.

El dínamo de este precepto no se puede desemsamblar fácilmente como para extraer su quinto elemento, pues el resultado es evidente en Trilogías laberínticas o demasiado lineales, algo confusas o algo definidas, pero como dije: sin saber a ciencia cierta la química de la perfección. En este **Reportaje Especial** de Trilogías, he querido ir un poco más allá en la investigación y su realización, dividiéndolo por esa sola causa "indefinida" en tres consecuencias: Trilogías habidas, Trilogías no tan evidentes, y juegos de dos partes que nos hubiese gustado ver completados en trilogía, con la intención de que el campo de percepción sea amplio para el juicio.

Es conveniente aclarar que se trata de juegos que tuvieron 3 partes, así que las "sagas" no están incluidas, que para otro momento queda reservada esa etapa. Otra cosa: las Trilogías son de juegos Occidentales, por lo tanto Trilogías como ***Final Fantasy*** o ***Kid Nikki*** están descartadas (las excepciones son poquísimas realmente).

Bueno, demos un salto en el tiempo, de regreso a esos días en que estas Trilogías eran como la ***Trifuerza***: brillantes, deseables, y con mucho misterio para desentrañar.



TYGRUS

1° Parte
Trilogías en NES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Años: 1989, 1990, 1991
Géneros: Aventuras, *Beat ´em Up* / Plataformas, Vista aérea

La trilogía de las "Tortugas Ninja" es una de las más controvertidas, y se podría resumir a lo siguiente: mientras que la primera parte fue gustada entre unos, y odiada por otros por su dificultad y su género de *Aventuras* y ciertas *Plataformas*, la segunda parte fue un traslado para **NES** de la Arcadia del mismo nombre, es decir, un *Beat ´em Up* que era casi obligatorio tener en casa por ese hecho histórico... indistintamente de que el juego tuviese/tenga sus detractores. Con la culminación de la trilogía (El *Proyecto Manhattan*, que misteriosamente hacía una metáfora al "Enola Gay" con la isla de Manhattan suspendida por el aire) se incluyó no solo un subtítulo al juego, sino que (continuando con el *Beat ´em Up)* se le dió un interesante poder especial a cada artista renacentista moderno ninja adolescente mutante.

Así pues, a pesar de que esta trilogía fue en extremo comercial, muchos no le dábamos más de sus 15 minutos de fama. Por fortuna, los que pensaron como yo, nos equivocamos.



Teenage Mutant Ninja Turtles

ADVENTURE ISLAND

Años: 1986, 1991, 1992
Géneros: Aventuras / Plataformas

Esta trilogía presenta un cambio radical de argumento: todo inicia con un médico brujo, para llegar a ser un extraterrestre quien funja como némesis de Master Higgins.

Eso no alteró el hecho de que sea una de esas trilogías sólidas, bien encaminadas en cada una de sus partes, y que (por suerte) copió esquemas de juegos adictivos como **Super Mario Bros. 3**, pues eventualmente incluyó dinosaurios como compañeros, items, poderes, y esas cosas.

A finales del ciclo de la consola (1994) saldría la 4a. parte, pero solo en Japón, razón por la cual se decidió que esta sí es una trilogía (como tal) habida en nuestros continentes.

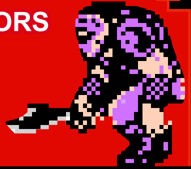
¡Aguas con las olas!





Adventure Island

NINJA GAIDEN / SHADOW WARRIORS



Años: 1988, 1990, 1991
Géneros: Aventuras-Acción / Plataformas

Esta trilogía parece una aventura en grande cortada en tres partes (conservar el motor gráfico fue una de las decisiones más respetadas por el video jugador promedio). La tercera parte es la menos querida entre los fans (yo no le veo problema alguno con las dos primeras), quizás porque el motor gráfico persiste, y el ninja Ryu cuenta con una espada más grande, y otros talentos que hacen que pierda algo de esa figura que fascinó desde el primer capítulo.

La primera parte se considera la piedra angular de la trilogía pues, viniendo de un traslado arcade, no recreó el *Beat ´em Up* (y creo muy correcta la decisión), sino que nos ofreció una aventura con plataformas que, como dije, es una de las más completas y estimulantes del sistema, con cinemas y cosas para cortar. Segunda y Tercera parte norman el criterio, y ahí es donde nace la debacle. Como sea que nos peleemos, hay algo claro en todo esto: ¡Grande **Tecmo**!



Ninja Gaiden

IKARI WARRIORS

Años: 1986, 1988, 1990
Géneros: Aventuras / Vista aérea, cenital

Esta es otra de esas trilogías que evolucionan en lo gráfico y en su *gameplay*, pero que no superan (pese al esfuerzo) a titanes de la competencia, quedando en el terreno de lo aceptable y en el "lo jugaré cuando tenga oportunidad".

Lo que comienza como un juego de simples muñequitos al estilo **Pitfall** (pixeles identificables), culmina con una tercera entrega con personajes más grandes, gala de movimientos, y haciendo uso de las armas que no pueden faltar en la guerra (vehículos incluidos). No se copió motor gráfico, y desde mi juicio poco serio, eso es digno de verse, sobre todo en la tercera parte, donde se siente la madurez de la franquicia. Por decir más, la segunda parte lleva un subtítulo, y la tercera también lo lleva, pero esta última cambia el encabezado de ***Ikari Warriors*** por el de "**Ikari**" a secas.



Ikari Warriors

Un plus de esta trilogía (que no debemos olvidar): es para dos jugadores.

Viniendo de **SNK**, quizás hubiese sido mejor que le apostasen a una segunda y tercera parte de ***Guerrilla War***, pero como sea, esta no esta mal.

RBI BASEBALL

Años: 1988, 1990, 1991
Género: Deportes, Baseball



RBI Baseball

Este es un ejemplo de trilogía donde lo que se busca es sacar dinero con el menor esfuerzo. Todo lo que se hace es actualizar la lista de jugadores con los de las temporadas a que corresponde cada entrega, y *voilá*!

Claro, hay que darle mérito al primer capítulo por el bien incorporado modo de juego "detrás del bateador", algo que en su momento se comentó en relación a la historia de **TENGEN** y **Atari** (**MagazinNES No. 5**, página 27).

Si me preguntasen si vale la pena esta trilogía, pienso que **TECMO** la supera con ***Bad News Baseball***... y con una sola entrega.

ADVENTURES OF LOLO

Años: 1989, 1990, 1991
Género: Puzzle

Eso que parece un chicle con dos pequeños ojos se llama Lolo, y ya existía en ***Famicom*** dentro de la saga *Eggerland*. Pero dado que esa saga no fue conocida en Occidente, se tomaron algunos niveles de ella, y así nació el primer Lolo. Dado el éxito de este lanzamiento, se hacen 2 secuelas ahora sí originales: Lolo 2 y Lolo 3 (conocidos en Japón como 1 y 2, respectivamente).

Se tacha a esta trilogía de tener bajo rejuego, pero dado lo organizado, variado y complejo de sus puzzles, dudo que lo sea (al menos para mentes normales), y en cambio se deja sentir inteligente, y en resumen una trilogía para **NES** de la que hay que dar testimonio. Arriésgate a Lolo.

The Adventures of Lolo fue hecho con los puzzles de dos títulos japoneses: *Eggerland: Souzouhe no Tabidachi* y *Eggerland: Meikyuu no Fukkatsu*. Se retocaron los gráficos, se le agregó una historia, y ¡listo para venderse!. Traviesos esos japoneses.



Lolo

SUPER MARIO BROS.



Años: 1986, 1988, 1990
Géneros: Aventuras / Plataformas



Aunque *Super Mario Bros 2* tiene sus seguidores, son la primera y última entrega las que hacen a esta trilogía la mejor para el sistema **NES**.

El mundo de los video juegos no sería el mismo sin estos tres grandes juegos, y en definitiva, las barreras de la imaginación quedaron sobrepasadas cuando Mario nos mostró ¡que podía volar!

Por algo **Super Mario** es grande, e increíblemente (aunque otros pilares como **SM64**, o **Super Mario Galaxy** apoyen la moción) esta trilogía ha tenido que soportar un legado de perniciosos y abigarrados clichés, así como intromisiones mal encaminadas.

El Mario de hoy día sigue volando alto, pero no perdamos de vista los bloques desde los cuales se propulsó.



ROBOCOP

Años: 1989, 1991, 1992
Géneros: Acción / Plataformas, Side scroll

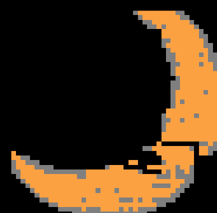
Las dos primeras partes fueron hechas por **DATA EAST**, y para la tercera parte sería **OCEAN** quien se encargase de la tarea (**DATA EAST** había desaparecido del medio).

¿Que cómo pinta esta trilogía?... la primera y la segunda parte son plataformas bien hechas, con el argumento de la película que por suerte justifica la movilidad de Robo (aunque hay que decir que para la segunda parte Robocop... ¿patina?... quizás se hizo así para "taparle el ojo al macho"). En la tercera parte, ya con las riendas de **OCEAN**, se tiene un juego mezcla de los dos anteriores, dando en conclusión una trilogía completa, que por poco no nos llega debido al salto a los 16 bits.

Si Mario terminó su trilogía volando, ¡¿por qué Robo no habría de surcar los cielos de su "*Brave New Detroit*"?!



CASTLEVANIA



Años: 1987, 1988, 1990
Géneros: Aventuras-Búsqueda / Plataformas

La segunda mejor trilogía de **NES** es también una manzana de la discordia. Muchos piensan que la segunda parte fue un desperdicio, otros que es una buena manera de seguir lo que empezó bien sin recurrir a la copia. Como quiera que sea, la tercera parte vino a reafirmar lo que ambos bandos pensaban: **Castlevania** puede ser más que una trilogía, llegando a una de esas sensacionales sagas de las que es difícil cansarse de las secuelas, es decir, todo un producto de consumo continuo que no sacrifica el calificativo (difícil de lograr) de "saga". Parece que la mercadotecnia lo oyó, y ahora no dejan de haber capítulos por doquier y para cuanta consola esté en circulación (no jueguen así con nuestra nostalgia).

Difícil decidirse por alguna de las partes de esta trilogía, pues si bien la tercera parte puede parecer la mejor, la primera eclosinó un mundo legendario de Aventuras para el que faltan calificativos, con música y sonidos ad-hoc a todo ese climax.

Trevor, Sypha, Grant, Alucard, son piezas a considerar en su evolución como trilogía de **NES**.



DOUBLE DRAGON



Años: 1988, 1990, 1991
Géneros: *Beat ´em Up*, Arcade

Technos Japan lo hacía bien... pero debieron abstenerse de contar historias.

Esta trilogía (que también suele ser de las favoritas) es única en muchos sentidos, pero sobre todo porque intentando repetir el éxito Arcade hace uso de la inventiva para las limitaciones del sistema (similar a lo visto en **Robocop**). La primera parte fue para un jugador, pero se aprendió la lección, y así, la segunda y tercera parte ya fueron a dobles simultáneos.

Hay que resaltar que pese a que la primera fue gustada, en las secuelas no hubo copia al motor gráfico, quedando como mucho más que dignas sucesoras por el desafío verdadero a su exitosa naturaleza Arcade. La tres fue otro gran acierto, que gracias a la Providencia salió al rescate de la pésima versión de maquinita, con un modo de juego muy diferente, pero cercano a lo que el jugador de **NES** esperaba: variedad y novedades, a la altura de una secuela. O trilogía, debería decir.



Double Dragon

WIZARDS & WARRIORS

Años: 1989, 1991, 1992
Géneros: Aventuras, Fantasía / Plataformas

Dice el dicho que el que no arriesga no gana, pero eso no quiere decir que hay que arriesgarse sin un plan de por medio, algo que parece le faltó a **Acclaim**. Intentando dar vida a una buena leyenda de dragones y caballeros, con magias, compras ex profeso, jefes, y otras cosas del medievo en derredor, esta trilogía tiene cosas interesantes a comentar.

Si mezclásemos el sistema de premios, así como algunos efectos visuales de la primera parte, la banda sonora y los sonidos de la segunda, y los colapsáramos en una historia como la de la tercera parte (con sus gráficos suaves y tersos), quizás tendríamos uno de los mejores juegos de fantasía para **NES**. Bueno, la elección de los escenarios ya es al gusto, aunque para cerrar la trilogía los programadores se hayan inclinado por ambientes del tipo "**The Adventure of Link**", respetando al Kuros de siempre: tieso como pandita Ricolino, aunque con un sistema de ataque con la espada muy ingenioso: con la cruceta.

Esto quiere decir que cada capítulo por separado puede dejar una sensación de heroismo mediocre, pero en su conjunto hacen un poquito de sinergia.



Wizards & Warriors

2° Parte
Trilogías No Numeradas

THE SIMPSONS

Años: 1991, 1992
Géneros: Aventuras, un poco de Puzzle / Plataformas

Bart contra los mutantes espaciales, Bart contra el mundo, Bart conoce al hombre Radiactivo... Bart, Bart, Bart...



Hay muchos cabos sueltos, así como opiniones en torno a cada capítulo, pero en general, para quienes gustamos de los **Simpsons**, damos las gracias que no uno, ni dos, sino ¡tres capítulos! arribaron a **NES**, en una de esas trilogías que consiguieron llegar al sistema no obstante el peso de las consolas de nueva generación. ¡Bravo!



The Simpsons



CONTRA

Años: 1988, 1990, 1992
Géneros: Acción / Plataformas

Empecemos con la piedra del camino: **Contra Force**, episodio que aparece con la leyenda "**Contra**", aunque se trate en realidad de un juego "chafa" de nombre "***Archound***" (así llamado en Japón), que nada tenía que ver con la historia; pero como también en el mundo del videojuego hay cosas presurosas, se le cambió el nombre para adecuarlo a una saga (para aguar la fiesta nadie mejor que el "soldado cantimplora").

Por otro lado, la versión japonesa de **Contra** (**Gryzor**) debió ser SOLO traducida (ver ***Reportaje Especial*** del número pasado) para así dejar intactos los efectos de las palmeras, la nieve, y los cinemas de la que, para mí, vendría siendo la tercera mejor trilogía para **NES**.

Super C vendría a mantener el tenor (sin pretender ocultar el hecho de que es poco innovador), al menos por la parte musical y efectos sonoros, conservando en lo restante el *Run´n´Gun* patriótico, haciendo destrozo y matanza de aliens en junglas e interiores de titánicos aliens.

Para muchos esta no sería trilogía, pero si dejé a ***Final Fantasy*** fuera de este **Reportaje,** entonces hay que medir con la misma vara, ya que **Contra Force** sí llegó a Occidente como secuela de **Contra**.



Contra

DONKEY KONG

Año: 1986
Género: Ingenio, Puzzle / Plataformas, Shoter

Con motes diferentes, esta trilogía derivó en tres juegos propositivos de las plataformas, con sus toques de puzzle y ¡shooter!, y sus buenas dosis de adicción. En el primero hay que rescatar a Pauline (*Plataformas*), en el segundo es el pequeño DK quien debe salvar a su padre de ¡Jump Man!, y en el tercero DK vuelve a las andadas, molestando abejas y dejándonos el trabajo de evitar que polinicen nuestras plantas, al tiempo que disparamos al trasero del gorila para hacerlo o escapar o que meta su cara en un panal de abejas.

La trilogía original data del primer lustro de los ochenta, pero los tres juegos arribarían al nuevo continente hasta 1986 (y un año más tarde a Europa).

¿Alguien dijo **GBA**?... ¡tenga chango su banana!



Donkey Kong

BATMAN

Años: 1989, 1991, 1993
Géneros: Acción / Plataformas, Arcade

Me estoy arriesgando a muchas cosas por el solo hecho de incluir el nombre de **Batman** en este reportaje de Trilogías, pero... ¿quien dijo que para serlo debía haber congruencia entre cada una de las tres caras?

Apostándole a la acción y a las plataformas (side scroll), para luego ir por un desarrollo de acción arcade, y culminar con aventuras en vista 3/4 aérea, esta trilogía es una de las infaltables, no solo porque el nombre de **Sunsoft** figura creativamente, sino porque son juegos de **NES** donde, por tratarse de un super héroe, se rompió el estereotipo aquel donde todo encapuchado de video juego de **NES** da pena ajena. Gracias **Batman**, pudiste salvar la reputación del super héroe, y de los X-Men en específico.

Acción, los mejores gráficos del sistema, y algunas cositas echadas a perder, dan constancia del paso de **Batman** por el sistema: siempre misterioso, siempre **Batman**. Y por partida triple.



BATMAN



BACK TO THE FUTURE

Años: 1989, 1990
Género: Aventuras / Vista aérea

Sí es pero no es. El segundo cartucho de este juego conjuntó los 2 episodios finales de la trilogía.

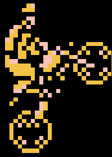
Vaya cosa rara, pero así es: dos juegos en un cartucho, algo que no termino de comprender en relación a que el dinero también era dinero en ese entonces, y **LJN** lo dejó sobre la mesa (o quizás quisieron compensar lo pésima que fue la primera parte).

Paciencia, que falta poco para que lleguemos al 2015, quizás sea entonces que podamos disuadir a Martin de que estos juegos no tienen nada ni de futurista ni de retro (y que vuelva a 1985 a evitar que sean una franquicia de video juegos), sino solo aburrición, completa y tendida, que es a lo que se resume esta trilogía.



Back To The Future

INDIANA JONES



Años: 1988, 1991, 1992
Género: Acción / Plataformas, side scroll

El joven Indiana de pelo en pecho hará uno de los ridículos más conocidos en el sistema **NES**, sin embargo, en una de esas "historias no contadas, ahora contadas" (cuando es el joven Indiana Jones) nos dará un adictivo (y merecedor de estar en **NES**) capítulo de aventuras alrededor del mundo, muy del corte ***Rush & Attack***, capítulo solo putativo para hacer una trilogía.

Como dije, libra a sus hermanitos de la veloz cimitarra, aunque al viejo Indy hay que darle un buen tónico del recuerdo, que la historia la cuenta toda chueca.

Y así, pasada por varias manos, esta trilogía solo se salva gracias al trabajo de **Jaleco** y sus crónicas de "*La Candida Eréndira y su abuela desalmada*", pero contada desde la tercera edad, y con una pipa en la mano para hacer del drama bélico algo digno de relatarse (y jugarse).



Indiana Jones

GHOSTBUSTERS



Años: 1988, 1990
Géneros: Aventuras, Ficción / Plataformas, Vista aérea

Buuuuuu!: hoy quiero problemas con los fantasmas de las navidades pasadas.

Si pensábamos que solo había dos partes de este juego, existieron en realidad 3 juegos de los Cazafantasmas. Siendo que la primera y segunda parte solo figuraron medianamente (y me parece que la segunda parte es uno de los peores títulos para **NES**), en Japón y Europa se tuvo la suerte de un "NUEVO" juego. Hecho por ***Hal Laboratory Inc.*** (*Kirby*), este juego final fue el que salvó el nombre y la reputación de una particularísima carrera: cazar fantasmas, al asumir el mando de un par de estos sujetos (todo desde la intefase y simpleza de un solo control), en vista aérea, con humor suficiente, y con un gameplay que compensa lo que has (o habrías) pagado por él.

Y claro, la trilogía se disputa a lo peor para **NES**, pero la propuesta de esta última entrega es mejor que la del Joven Indiana Jones (nótese que este último no es un mal juego). Ambas trilogías se dan su "quien vive", pero lo que resulta evidente es que el resto de las partes son prescindibles y deseablemente evitables. Ahora sí, demos descanso a los fantasmas.



The Ghostbusters

3° Parte

Trilogías que nos hubiera gustado ver



El traslado Arcade daba sus buenos frutos cuando las consolas caseras comenzaban a ser costeables, y **Track & Field** es la prueba fehaciente. La segunda parte llegó con mejoras visuales e ingeniosos modos de hacer Olimpiadas, pero ya no pudimos ver una tercera entrega (nótese que este legado es de **Konami**). Existe una supuesta tercera parte (vista en Australia), llamada **Track & Field in Barcelona**, pero recordemos que las Olimpiadas del ´92 fueron hechas video juego por **Capcom**, con el título **Barcelona ´92**.



Track & Field

La serie de las **PatoAventuras**, llevadas a **NES** gracias al titán **Capcom**, fue todo un deleite para los que gozábamos con las plataformas y con las aventuras. Tiempo más tarde veríamos una segunda parte, igual de buena que la primera, pero parece ser que el tiempo pasa factura a todo y a todos (hasta a los patos), y es por ello que la aparente baja de popularidad de la serie, y el peso de las consolas de nueva generación, impidieron que hubiese una tercera parte.

Una lástima, esta era una serie de juegos con trayectoria, y una trilogía era lo menos que hubiésemos querido tener.



Duck Tales

Gauntlet es uno de esos juegos legendarios para los lobos de mar de **NES** (donde el trabajo en equipo se hace presente), y cuando la segunda parte vió la luz, y ¡para 4 jugadores!, dicen que hasta el propio ***Ed Logg*** (programador del primero) se quedó con el ojo cuadrado.

La tercera parte nunca se concretó, y hoy en día se pueden ver refritos isométricos que de algún modo culminan la trilogía, pero no dan la dimensión de dicho triángulo.

Algo curioso es que una versión de este juego se iba a estrenar en **DS**, pero *Santas Pamplinas Batman*: ha sido cancelada.



Gauntlet

Primero fue **Taxan**, luego **CAPCOM**, y aunque el primer juego es inferior en calidad al segundo, ambos se dejan sentir con ese viejo espíritu de acción urbana.

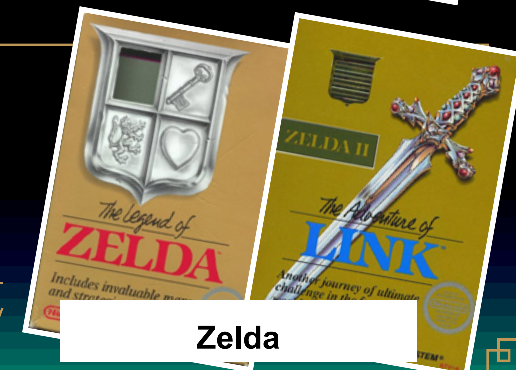
Por alguna razón desconocida el tercer capítulo nunca llegó, y digo que no llegó no por tratar de adivinar al destino, sino porque al finalizar la segunda parte (y ver una increíble toma que **Konami** copiara, años más tarde, en **Contra** para destruir el Archipiélago Galuga) hay un mensaje que dice: **"Continuará"**. Imagino que es demasiado tarde para costearla, al punto que hasta un prototipo de tal tercera parte sería más probable.



GIJOE

En la primera parte sobresale el nombre "***Zelda***", en el segundo "***Link***", así que probablemente si hubiese habido una tercera aventura esta ostentaría el nombre de "***Ganon***", algo quizás como "***La venganza de Ganon***". Esto es mera especulación, y en relación a esta serie no hay misterio sobre la cabecera: "***Zelda, A Link To The Past***". Así es, la trilogía llegó, pero para ***El Cerebro de la Bestia***.

Si **Zelda** era una saga infranqueable en **NES**, la fantástica tercera parte clarificó la perspectiva de los licenciatarios, en la cual el sistema **NES** ya no era una apuesta segura; y vamos pa´llá, donde está el dinero. Condenado **Zelda**, no sé si odiarte o quererte.



Zelda



Así como **CAPCOM** fortificó las licencias de **Disney**, **Konami** también contractuaba con **Warner Brothers** algunas series infantiles. Y los **Tiny Toons** tuvieron una incursión estupenda en el sistema **NES**. Hubo una tercera entrega, pero se optó por un estudio de animación, que nada tenía que ver con las bonitas Aventuras de la primera y segunda parte.

Ante esta turbación (por no tener una tercera parte) no puedo menos que pensar que, de haberse concretado la trilogía de los maniánitos de "*Locolandia*", su paso por **NES** sería inolvidable. Con dos partes, la fórmula quedó menguada en su remembranza, mas no en su calidad.

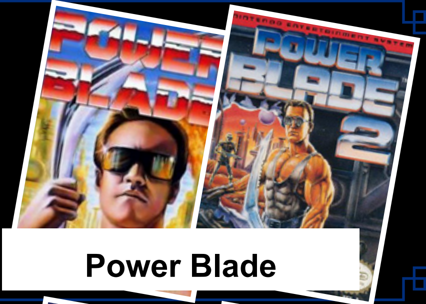


Tiny Toons

Si quisiésemos hablar de cosas soberbias, y acción *Arcade* bien recreada y bien llevada al sistema **NES**, entonces **Taito** sería mi gallo.

Power Blade 1 y **2** son juegos no tan populares, pero eso no quiere decir que no tengan su bastantito atractivo, al punto de que muchos nos quedamos esperando una tercera parte.

Por un lado esta bien que no se explote una licencia (comercialmente hablando), pero por el otro la resultante es que, héroe y secuelas, quedan en eso: un injusto anonimato.



Power Blade

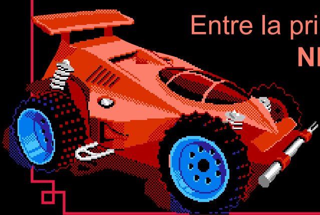
Por hablar solo de **NES**, los dos juegos de **Star Tropics** no son tan conocidos como los de **Zelda** o los **Final Fantasy**, lo que no sugiere su falta de compatibilidad, pues son juegos que, viniendo de **Nintendo**, parece que si fueron creados por una mano soberbia y con el verdadero "sello de calidad", contando con la labor ardua y suficiente de los juegos previamente citados.

Dos pueden ser nada o todo, dependiendo el trópico.



Star Tropics

¡Qué tremendos vicios con **R.C. PRO-AM**!, una de las series de ***Rare*** encaminada a las carreritas por maquetas, con turbos, premios, neumáticos, charquitos de agua y aceite, y hasta disparos. Cuatro jugadores fueron adicionados en la segunda parte, y hasta montículos isométricos bien concretados, con la misma sensación de emoción (más que de velocidad) de la primera parte, lo que a algunos nos orilló a sobre-imaginar lo que vendría en la tercera parte... que nunca llegó.



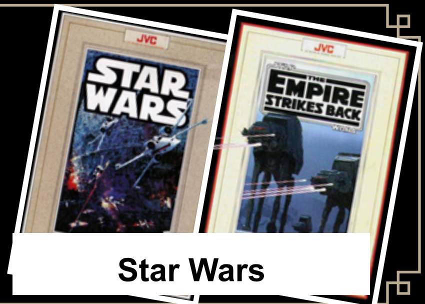
Entre la primera parte (de 1987) y la segunda (de 1992) aparecería la conversión a **NES** de ***Ivan Ironman Stewart´s Super Off-Road*** (1989) por ***Rare***, que podríamos considerar el capítulo que hace de esta serie una trilogía pero (a diferencia de la trilogía de los ***Simpsons***), la perspectiva de una carrera vista a 3 kilómetros desde el cielo, es un concepto poco más poco menos distinto al mapeado de **R.C. PRO-AM**, no obstante las camionetas.



RC Pro-am

¿Qué puedo decir?... la trilogía se quedo incompleta como no debió ser. Ni para mí, ni para quienes tuvimos **NES** fue justo que "El Retorno del Jedi" arribara en la consola de nueva generación, justo como pasó con ***Zelda***.

Ni hablar, otro émbolo comercial que no satisfizo nuestros sueños de antaño, aunque imagino que eso mismo hace que este par de juegos sean mejor apreciados más allá de la popularidad que les propalase la fama de las películas. Contrario a los **Tiny Toons** (que perdieron puntos por no completar la trilogía), los dos capítulos de ***Lucas Arts*** son sobresalientes.



Star Wars

Pedro y Pablo eran hermanos, y amigos inseparables... y parece ser que sobre el número 2 recayó la decisión de solo hacer dos partes de "violencia moderada e infantil" para **NES**. Ambas partes son simpáticas, sonriéndote del mismo modo pueril que los **Tiny Toons** o **Chip & Dale**, que por infortunio o conformidad (o el mismo cuento de siempre que ya nos tiene hasta el copete: **SNES** a la vista) no pudieron tener una tercera entrega.

Hubo juegos de "Los Picapiedra" para **SNES**, pero creo que el sistema primitivo del **NES** (con sus maravillosos pixeles) le guarda más ángel a una de las series animadas favoritas de **Hanna-Barbera**. No todo puede ser "***A Link To The Past***", y de hecho no tendría porqué serlo.



The Flintstones

Curiosidades



- **Natsume** fue sumamente conocido por una trilogía que no guardaba relación alguna, pero que fue como su carta de presentación: **S.C.A.T.**, **SHATTERHAND**, y **BLUE SHADOW**.

- El juego **ALIEN 3** fue la única parte para **NES**. Claro, el nombre del juego proviene de que es un traslado de la cinta del mismo nombre. Cuánto hubiésemos dado (algunos, no se amontonen) por ver las primeras dos partes de la saga hechas video juego para **NES**.



- **G.I. JOE** es un juego que solo tuvo 2 partes, pero al final de la segunda vemos una leyenda que dice: ***Continuará***. Es un misterio el destino de esta tercera parte.

- Para el juego de **Robocop** pasó algo extraño: ***Data East*** puso a nuestro alcance las primeras 2 aventuras, pero luego de sobrevenir el derrumbe de la compañía, sería **Ocean** quien se encargase de la tercera parte. Mientras unos venían donde sacar más dinero, otros buscaban el modo de re-licenciar la historia del Super Policia de Detroit... ¡en **NES**!

- **Track and Field II** (que corresponde a ***Seoul 88***) no tuvo una tercera parte porque los derechos pasaron a **Capcom**. **Barcelona 92** (de **Capcom**) bien pudo haber sido la tercera entrega de esta popular franquicia de múltiples deportes, pero por otro lado, en Australia salió **Track and Field Barcelona 92**, pero no era más que el mismo **Track & Field** original, con la pantalla de presentación modificada.



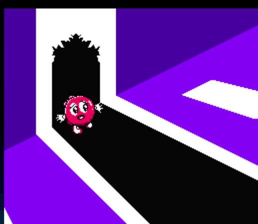
- Dicen que la tercera es la vencida: **Tengen** solo pudo publicar tres juegos en el tiempo de paz que tuvo con **Nintendo**: **R.B.I. Baseball**, **Pac-man**, y **Gauntlet**. Una trilogía muy peculiar para el coleccionista, también conocida como la trilogía "gris" licenciada de **TENGEN**.

- El cartucho **Nintendo World Championship** es uno de los pocos cartuchos multijuegos de **Nintendo**, y viene con 3 juegos: **Super Mario Bros**, **Rad Racer**, y **Tetris**. Es una competencia, así que no esperes jugarlos en su entereza, pues el objetivo es hacer puntos, competir, y nada más.





- Y para cerrar con broche de oro, reciéntemente se vendió otro cartucho-Trilogía (incluye **Super Mario Bros 3**, **Pin Bot**, y **Dr. Mario**) de **Nintendo:** "***Nintendo Campus Challenge 1991***", en un precio record de ¡20,100 Euros!.



Haya sido porque las compañías se abanicasen con unos cuantos fajos de dólares de más, o por realmente responder al deseo de dar continuidad a juegos de nosotros favoritos, las Trilogías en **NES** fueron algo más grande que la suma de tres partes.

Al menos eso es lo que yo concluyo con este **Reportaje**, donde veo más cosas a favor que en contra. En tiempo presente, donde la vida comienza a demandarnos verdaderas responsabilidades, aún podemos darnos una escapada a nuestro mundo de ilusión en los videojuegos de **Nintendo**, y con nuestras tres viditas dar fé y testimonio de tales Trilogías: uno de los mejores bocetos de una realidad llamada **Nintendo Entertainment System**.

TYGRUS

Temas de Interés presenta...

Los Cartuchos Multijuegos

1a. parte

En la historia de los video juegos no solo se habla de títulos legendarios y proezas con ellos conseguidos, también se habla de anécdotas ahí habidas, y por supuesto, de proyectos, creatividad, y modelos de negocio.

El tema de los "***Cartuchos Multijuegos***" contiene de todo esto un poco, siendo un tópico que a algunos nos gusta porque mucho abarca y mucho aprieta.

Dos son multitud

Nintendo es una compañía que, como dueña de la marca y la consola, se permitía una serie de cosas poco o nada permisible para el resto de los licenciatarios, como por ejemplo su cartucho dorado de **Zelda**, una producción indiscriminada de títulos por año (entre otras concesiones menos evidentes), y hasta algo "disparatado" (e imputable mayormente a piratas) como meter varios juegos en un solo cartucho.

Sin embargo, de entre los privilegios antes citados, la cuestión de los ***Cartuchos Multijuegos*** se tuvo que manejar con suma delicadeza, ya que desde un punto de vista costeable ¿cuál era el objetivo de vender 2 juegos al precio de 1 y medio?... no, no era precisamente hacer una economía de escala (una de esas donde se comienzan a obtener utilidades por bestiales volúmenes de venta), sino desplazar otro tipo de productos (obviemos, como casi siempre, el fin primario de toda Sociedad Anónima: utilidades), aquellos que permitirían expandir la sensación de jugar (y acrecentar ventas), y algo por lo que hoy en día **Nintendo** es recordado como un genio: sus periféricos.

Periféricos multiplicadores

Hoy lo vemos claramente en las películas, pues luego de haber comprado la versión extendida de alguna favorita, resulta que sale a la venta una versión "definitiva", con material adicional como poster, copia digital, y hasta stickers (en un empaque metálico); un modo de continuar con la venta de un producto cuyo ciclo de venta se supone se había terminado, y que debería tener SOLO un valor de desecho. En el caso de los ***Cartuchos Multijuegos*** pasó algo similar, ya que la mayor parte de ellos fueron reproducidos (antes claro, ya se habían vendido en lo posible) para ser incluidos en novedosos "paquetes".

Consola + Multijuegos

Los cartuchos multijuegos también jugaron un papel importante para mover otro tipo de cajas, una combinación poderosa e infalible de la mercadotecnia de aquellos días: los *bundle pack*.

El **Action Set**, o el **NES Sports Set**, fueron dos de estos "paquetes", los cuales incluían periféricos extras a los necesarios, y un cartucho multijuegos para aprovechar tales accesorios.

No le pierdas la pista al tercer especial de **MagazinNES**, que tendrá dentro de uno de sus Temas de Interés "***Los Bundle Pack***".





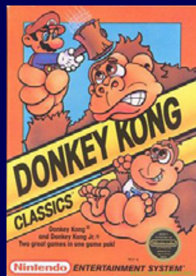
Siendo la consola el principal accesorio para jugar, se hicieron los "***Bundle Pack***", para incluir por ejemplo la famosa pistola **Zapper** junto a un ***Cartucho Multijuegos***, ambos apalancándose para de algún comprarle algo a **Nintendo.** Estos paquetes se bautizaban de acuerdo al tipo de "solución" que brindaban, por ejemplo al "**Action Set**" se le incluían dos controles y una pistola, y se le metía uno de los más famosos ***Cartuchos Multijuegos*** de todos los tiempos: **Super Mario Bros.** / **Duck Hunt**; y así los padres sentían que hacían una compra inteligente para la familia.



Pero pecaría de parcial si dijese que **Nintendo** se opuso a la creación de cartuchos multijuegos para **NES**, pues hubo otras marcas que "aprovecharon" el viento a favor para hacer sus tandems, no importando que no ofreciesen "**bundles**". Esta modelo de negocio también funcionó a la inversa (vender un periférico a partir de un juego), pero eso se explicará en el Especial de 2009.

Ahora que hemos visto la parte mercantil de los ***Cartuchos Multijuegos Originales***, abramos una nueva página, y veamos a detalle el catálogo de estas maravillas tecnológicas, que seguro pensaste que por ahí empezaríamos.

Multijuegos Originales

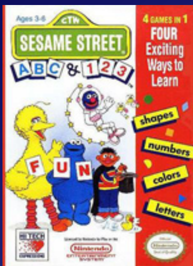


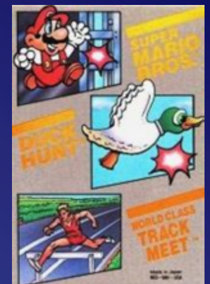
Este es el catálogo de ***Cartuchos Multijuegos Originales*** para **NES**.

DONKEY KONG CLASSICS: Este es un cartucho que conjunta las dos primeras aventuras de **Donkey Kong: *Donkey Kong Classic*** y ***Donkey Kong Junior***. El primero es donde **Jumpman** trepa por vigas y otras plataformas para perseguir a **Donkey Kong**, quien lo asoleará con barriles, llamas, y otros obstáculos antes de que pueda rescatar a **Pauline**. En ***Donkey Kong Jr*** será el pequeño **Donkey Kong** quien tratará de salvar a su padre del ahora revanchista **Jumpman**, donde además de plataformas habrá lianas y otros utensilios hechos para simios. Según recuerdo, este es uno de los ***Cartuchos Multijuegos*** más asequibles del mercado actual.

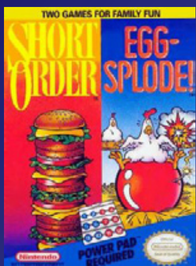


SUPER MARIO BROS. / DUCK HUNT: Uno de los mejores ***Cartuchos Multijuegos*** es este, pues permitía divertirnos con la **Zapper** (para pistolear a los patos y algunos discos) tanto como con el control (en las aventuras de **Mario** contra el Rey de los Koopa). Como nota curiosa, este es de los cartuchos que hicieron que los adultos dejaran de ser prejuiciosos contra los video juegos, pues la idea de matar patos en la tele no solo se les hacía divertida, sino hasta increíble. Este cartucho también existe en cantidades industriales, que hasta alguien ha osado desperdiciar unos cuantos en una vestimenta.



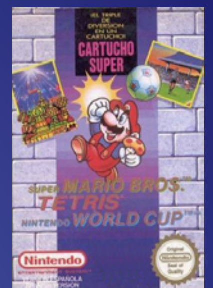


SESAME STREET 1,2,3 / SESAME STREET A, B, C: No los conozco a gran escala, pero son juegos educativos enfocados a los pequeños. El **ABC** es para aprender a leer, el **123** es para aprender a hacer cuentas.



SHORT ORDER / EGGSPLODE!: Este es un ***Cartucho Multijuegos*** de coordinación: en **Eggsplode** tienes que ir desactivando las bombas que unos traviesos zorros dejan en tu gallinero, antes de que las "burras" gallinas las empollen y las exploten. En **Short Order** hay que hacer una hamburguesa con los pies, bueno, la realidad es que ambos juegos requerían del *Power Pad*. El cartucho se vendía por separado del tapete.

3-in-1 SMB / DUCK HUNT / WORLD CLASS TRACK MEET: Si **Mario** y sus novios los patos ya eran grandes, imaginemos incluir el **Track Meet**. Este cartucho no es tan asequible ni frecuente como el incluido en el "***Action Set***".





SMB / TETRIS / WORLD CUP SOCCER (Europa): Este fue un multijuegos que solo se tuvo en Europa. Esto muestra que las estrategias comerciales por Región también determinaban hasta qué juegos se incluirían en un cartucho multijuegos. La divertida recreación del Football, según **World Cup Soccer,** hace que este cartucho sea irresistible, aunque difícil de encontrar.

SPIKE V´BALL / NINTENDO WORLD CUP: Con la emoción de los deportes, este fue uno de esos cartuchos multijuegos que además de ser para cuatro jugadores venía dentro de un paquete que incluía el hub de 4 puertos, y 4 controles de **NES**.

Final Fantasy I y II

Mientras que algunos de nosotros nos lamentamos no haber tenido ni la segunda ni la tercera entrega de Final Fantasy, en Japón salió un cartucho para Famicom que recopilaba las primeras dos partes de este juego: uno de los pocos cartuchos multijuegos para Famicom más envidiados en la historia de la consola.



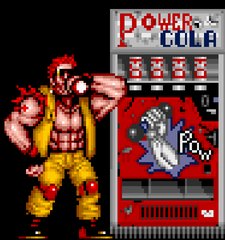
NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIP: Este es el **Cartucho Multijuegos** por el que algunas personas venderían su alma. Habido en color gris, y color dorado, incluía **Tetris**, **SMB**, y **Rad Racer**, aunque solo para superar las metas que el juego te indica (los detalles de este juego para otro número). El objetivo de este ***Cartucho Multijuegos*** fue distinto al de los otros: hacer competencias dentro del evento del mismo nombre.

NINTENDO CAMPUS CHALLENGE 1991: Otro tesoro de cartucho, casi imposible de conseguir. Incluye los juegos **Super Mario Bros. 3**, **Pin Bot**, y **Dr. Mario**.

Como ahora hemos visto los ***Cartuchos Multijuegos Originales***, a la próxima veremos los ***Cartuchos Multijuegos No Licenciados***. Como de costumbre: Continuará...

Crude Buster

Fabrica: **Data East**
Año: **1990**
Género: **Beat ´Em Up Side scroll**
Jugadores: **2 Simultáneos**
Recomendado por: **Tygrus**







A diferencia de los juegos caseros (donde las plataformas y las aventuras suelen ser lo más atractivo), en los Arcades no existía una preferencia tan evidente por los géneros, y con ello, tanto simuladores de carreras, como puzzles de otras dimensiones, tenían sus despuntes en ventas y predilección. Esto es importante para mí aclararlo porque ahora con **MAME**, el género que reviene a nosotros con mayor intensidad, son las plataformas (sea que se complementen con acción, aventuras, u otro); y así, con este rodeo introductorio, quise que llegásemos al punto donde Arcade y Plataformas se conjuntan de un modo resaltable para la recomendación de hoy: **Crude Buster** (conocido también como **Two Crude**).



DATA EAST era una de esas compañías brutales, en lo tocante a los Arcades, y esto lo digo porque el juego de hoy presenta *ideas* llevadas a efecto sin temor, con personajes de gran tamaño (punto a resaltar cuando la gente quiere definición de un Arcade), música y sonidos cuya calidad parece sobrepasar a la propia maquinita (haciéndonos casi sentir una ro-cola ahí metida), un control algo tosco (pero es que solo las forzudas masas, brutas y punketas de esta realidad pueden ser quienes salven el porvenir) pero que en regla con los obstáculos y enemigos del juego digamos que es perfecto; una historia y trama más que suficiente para que te quedes enganchado de él, y todo ello ensamblado haciendo del juego una experiencia que difícilmente se podría encontrar en una consola casera.

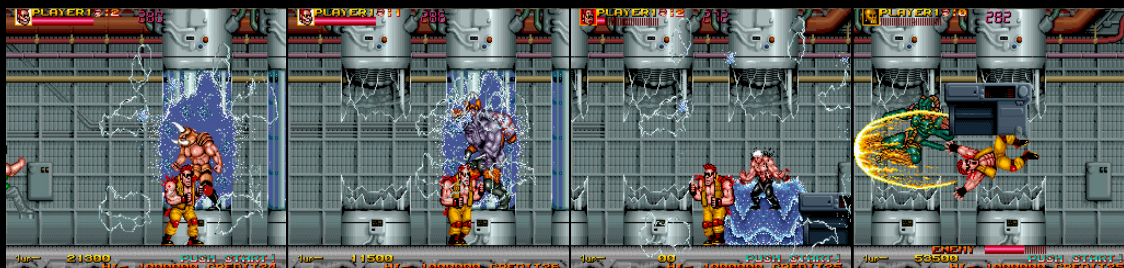
Es el año 2030, la Ciudad de Nueva York comienza a recuperarse de una guerra detonada con "una de las grandes" 20 años atrás, pero en vísperas de esta recuperación, una Organización criminal conocida como "Big Valley" ha conseguido hacerse del control de esta sociedad (si así podemos llamarla). El gobierno, sin un equipo delta, decide contratar a un par de mercenarios para que se mezclen "secretamente" en *Big Valley*, y la desmantelen desde su núcleo. Sus nombres son: Crude y Buster. Y así, empieza la borrachera.

El juego se basa en el uso de 3 botones: golpe (que también puede ser dado hacia arriba), salto (que en conjunto con las diagonales permite hacer una barrida evasiva), y agarre, con el que podremos sujetar montones de cosas que casi te escupen "¡tómame!", además de poder levantar enemigos (por muy altos o robustos que luzcan), o al segundo jugador (para usarlo como saco de golpeo de 250 libras). Hay 6 niveles llenos de ruinas, tornados, y hasta una Estatua de la Libertad derruida, todos ellos cargados de mutaciones, peleoneros, y regalos de Santa Claus, pues como este juego está basado en tecnología y ciencia (o alquimia, vaya uno a saber) te encontrarás con robots head-hunters, hombres-rino, licántropos, y los antes sorprendentes androides expertos en artes marciales, así como un sujeto con zapatos ortopédicos y su ¡látigo viviente!, eso sí, siendo una Arcadia no esperes que tu energía dure por siempre, el truco (como lo sabemos) era que gastaras monedas, de ahí que la dificultad esté en un punto medio-alto (el *Spider Man* del nivel 5 te hará el favor sin mucho trabajo).

Lo característico de este *Beat ´Em Up* es que entre las peleas hay montones de onomatopeyas, tantas que parece increíble que un golpe puedan caber tantos sonidos simultáneos (es una Arcadia, así que de algún modo se tiene que explicar lo rápido que tu energía es drenada).

El juego solo fue portado a **Sega Genesis** (**Megadrive**), y naturalmente le faltaron esteroides dados por la "Power Cola" para que tuviera toda la fascinación de esta versión Arcade.

Crude Buster es de esas joyas que brillaron en su momento pero que fueron rápidamente sustituidas por alguna otra de las muchas Arcadias que solían invadir el mercado; pero sin tomar en consideración ese consumismo, es un juego divertido, que da buenos ratos de diversión, más aún a dobles.


Tres peligrosos mutantes y un científico loco te aguardan en la recta final


Las onomatopeyas hacen que el juego sea "impactante". ¡A darle a los botones!



Este Santa te adelantará el regalo de navidad: cuchillos y bombas


El día después de mañana le queda corto a este juego, por eso traer guadañas sopleteadas a los brazos es de lo más normal para los punks


Malas noticias: mataste al hijo del científico, eso significa que te pegará con sus fórmulas matemáticas



Zoo Keeper

Fabrica: **Taito**
Año: **1982**
Género: **Plataformas / Puzzle**
Jugadores: **2 Alternando**
Recomendado por: **Tygrus**





¡Todo mundo a resguardarse!, ¡los animales del zoológico se han escapado!, corrección: no todos deben correr, porque tú debes atraparlos y volverlos a sus jaulas.



Zoo keeper es un título de 1982 (tan viejo como la diversión misma) que a pesar de no contar con todo el espectro deslumbrante de los grandes juegos de ese primer lustro ochentero, permite que el jugador tenga una grata sensación una vez que decide probarlo, y de algo de eso daré constancia a continuación.

Como puedes verlo en las fotos, **Zoo Keeper** es un juego con poco ofrecimiento gráfico, pero con un *gameplay* extraordinario que te cae como estampida, o patada de reno, que es casi lo mismo. El objetivo del juego es hacer un cerco cuadrado de ladrillos alrededor de los animales, los cuales se supone escapan por la rendija al centro de la pantalla. Al principio será cosa de ir saltando a los animales que están afuera, e ir bardeando para que no se nos escapen los que aún están dentro del zoológico, hasta que el contador de la parte superior se termine. Parece fácil ¿verdad?, pero luego de algunos escenarios pareciera ser que a los animales les dan ritalín: corren a una velocidad de demonios, aunque eso supone también mayor puntuación. Si acaso hacemos una cadena de saltos (evadiendo animales) nuestros puntos se irán multiplicando, como lo que pasa en Super Mario Bros. al patear la concha de algún koopa para hacer cadena de golpes.

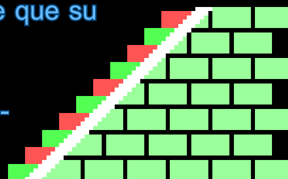
Luego de algunos niveles viene un escenario tipo “bonus”, que increíblemente es muy parecida a las escenas de ***Donkey Kong***: nuestro héroe, la chica que pide socorro (llamada Zelda), y el mono que lanza cocos. Dado que **Zoo Keeper** es de 1982, posiblemente se intentó copiar (con todo descaro) este exitoso juego de ***Donkey Kong***, en virtud de su consagración como uno de los mejores video juegos de todos los tiempos, aunque independiente de eso a mí me parece un juego bien hecho, con su autonomía, y *quelque chose d´intéressant*.

Bien, en relación a los niveles (y a la pregunta frecuente de si el juego tiene final), desconozco si habrá un límite, pero de entrada disfrutamos de 4 tipos de niveles, y luego de eso hay que repetirlos una y otra vez, aunque con el debido ajuste de velocidad para hacerlo más difícil.

Como este es un zoológico con jaulas abiertas, donde los animales corren a todos lados, no esperes hacer la domesticación de xoloitzcuintles (perros), gatos, canarios, o hamsters... no, es menester fajarse los pantalones y empezar a domar leones, serpientes, rinocerontes, alces, y locos simios (sorry, los pecaris, las jirafas, y los flamencos fueron almorzados). Ocasionalmente habrá premios, como heladitos, sandías, y mmm! cerveza (no explican eso de mezclar cerveza con sandías).

Zoo Keeper es una apuesta de **Taito** al control, por donde pretende atraparte y, bajo él, enseguida pone de relieve lo importante que es tener a los animales salvajes citadinos bien guardados. No le des mucha importancia a los gráficos, o terminarás cambiándolo, pero por el otro lado, si decides comprar esto que de fondo ofrece (y el cómo lo ofrece), no hay duda de que te la pasas bien, así sean solo los 10 minutos promedio, luego de que su dificultad comience a hacer mella en tu interés.

NOTA: Al iniciarlo hay que oprimir **F3** para saltarnos la pantalla de configuración, y así llegar a la pantalla del título.



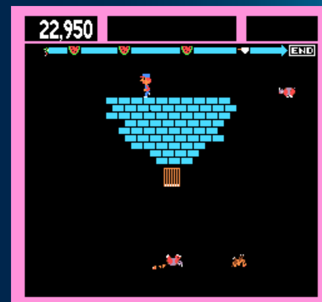




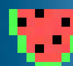
Anda pues pillo, verás la tunda que te daré ahora que te alcance



Algo de bulla quizás distraiga a la manada, mientras construimos un muro más rápido que la orden del 3 de mayo. ¿Una cervezita?... no gracias, estoy en horas de trabajo



No busques lógica en el comportamiento del reino animal: enciérralos y luego nos seguimos con las técnicas veterinarias





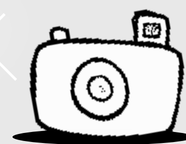
Castlevania II

Simon's Quest™

LICENCIADO POR NINTENDO
PARA JUGARSE EN EL
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT
Nintendo
HAS EVALUATED AND APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.

De Fotografia



¡C R O S S O V E R S!

*Lo sabes: el hecho de que los "Grandes Momentos en **NES**" hayan sido ampliamente gustados, ahora me permite hacer una sección nuevecita que estimulará tu vista y tu recuerdo, con la pretensión de que esos momentos clave no se queden en imágenes de humo, sino patentados con una fotografía, y organizados por tema en lo que espero sea uno de los registros anecdotarios más preciados en torno a la consola.*

He querido comenzar con los Crossovers (diferenciados de los cameos por tener una "interacción"), un tema que hacía meses quería mostrar, y que ahora se presta a la perfección. Quizás para el siguiente número sean los cameos, o más política, o quizás religión... en fin, hay mucho de donde desgranar.

Esperando que lo disfrutes, quedo de tí para lo sucesivo.

-Tygrus



PEDRO CONOCE A SÓNICO

Juegos que se cruzan:
The Flinstones 1 --- The Jetsons

En primer lugar tenemos este suceso de no poca trascendencia, en el cual Pedro Picapiedra va al futuro para rescatar a Dino y Hoopy, lugar donde conoce a algo así como su yo del futuro: Super Sónico.

Por desgracia, Pedro arriba en el momento menos esperado, en que engranes Jupiter atraviesa por un serio problema (una auditoria futurista yo creo), pero no por ello Sónico dejará de desearte buena suerte.

KARNOV VS LOS BAD DUDES

Juegos que se cruzan:
Bad Dudes --- Karnov

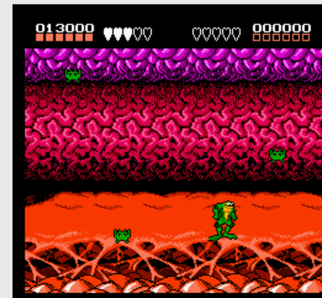


En la Nueva York de los video juegos pasan muchas cosas: ataques extraterrestres, un dragón de komodo enamorado de la estatua de la Libertad, y ajustes de cuentas en pleno Times Square.

En esta ocasión, los Bad Dudes habrán de ir al rescate del presidente, pero al final del primer nivel se las verán con el tragafuego Karnov, ¡sí!, el mismito Dios de la guerra, el cazador de dragones, el Serafín de Halicarnaso.

SPACE INVADERS ¡ROBAN MIS CUADROS!

Juegos que se cruzan:
Battletoads --- Space Invaders



Hay muchas maneras de permear las ideas para hacer un crossover, aunque pocas veces se pueda hacer de modo original.

Para ser Battletoads un juego de muchos puños, vemos entrecejos curiosos: en ciertos corredores del juego un trío de Space Invaders vuelan hacia tu contador de energía (una musiquita característica de estos extraterrestres nos pondrá nerviosos) para cada uno de ellos robar un cuadro. Al momento de que los golpeas se explotan como cristales, y los cuadros que llevaban regresan a tu contador.

Este es uno de esos crossovers de los que no sé como se arregló la cuestión de derechos de autor y patentes, pero ¡qué fabuloso que existan!



"WE ARE THE INFAMOUS DRAGON TWINS"

Juegos que se cruzan:
River City Ransom --- Double Dragon

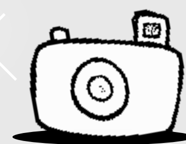
Alex y Ryan irán retando a las gangas más peligrosas de Ciudad Rio no porque sean buscabullas, sino porque deben abrirse camino hasta el maestro de todas esas gangas, Slick, y así poder rescatar a la novia de Ryan (sí, a Technos Japan no se le ocurrían cosas como robar el cerebro de Einstein, o recuperar las bellotas de un grupo de ardillas diabólicas para alimentar a los que estamos desnutridones).

En una de esas llegarán a encontrarse con una banda cuyos jefes son Randy y Andy, unos gemelos que se hacen llamar "Los Infames Dragones Gemelos".

Sí, este par de difíciles pandilleros son como los clones de Billy y a Jimmy del juego Double Dragon, y no solo eso, pues de fondo oirás la bien conocida tonada del juego en mención.

Si crees que estas viendo doble, será mejor que seas el doble de precavido, pues son huesos duros de roer. Suerte esos drugos.

De Fotografia



¡C R O S S O V E R S!



TETRADS

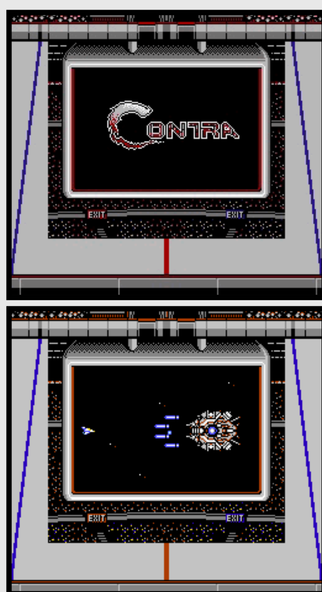
Juegos que se cruzan:
Star Tropics II --- Tetris

Mike, ese buen muchacho que la hizo de héroe en la primera aventura, vuelve a ser conminado para ir por el tiempo a recolectar los legendarios Tetrads, que no son otra cosa más que ¡piezas de Tetris!.

Mike vivirá toda clase de búsquedas y aventuras, pero quien sabe: en una de esas se toma su descanso para robarle a un tal Pazhitnov la idea de hacer líneas horizontales con estos tesoros.

PUBLICIDAD EN LOS DESCANSOS

Juegos que se cruzan:
Blades of Steel --- Contra --- Gradius



Es comprensible ver en juegos de soccer, voleyball, baseball, basketball, y hasta americano publicidad de la compañía diseminada por los carte-lones e inmediaciones de la cancha, pero en el juego Blades of Steel es la megapantalla la que hace publicidad a otros juegos de Konami, tomando en cuenta que estas son animadas.

Gradius y Contra, son dos grandes juegos que jugando Blades of Steel ya eran recomendados.



LOS CAZA-TONTOS II

Juegos que se cruzan:
The Three Stooges --- Ghostbusters II

Larry, Moe, y Curly, el trío más bobo de los video juegos, se cuelan al juego de los Cazafantasmas II. Pero sabien-do que los cazadores de plasma son menos "sexys" que un piquete de ojos, deciden mejor regresar a su rol favo-rito: ligar muchachitas del albergue de su ´má, haciendo "ronchita" de estupideces para pagar la hipoteca. Tontos tontos, pero no tanto.

¡METROIDS EN EL PARAISO!

Juegos que se cruzan:
Kid Icarus --- Metroid



Tener alas no quiere decir que uno pueda ir a donde quiera, pero eso parece no saberlo Kid Icarus quién, como Dédalus, quiso llegar al mismo sol.

En su trayecto se cruzó con un extraño sitio llamado Tourian, donde una rara especie de aliens "bombilla" que son como vampiros, chupan la energía humana.

Esta vez no hay caza recompensas que puedan ayudarnos, aunque a saber el efecto que algunas flechas de cupido puedan tener en ellos... o si la energía vital de un ángel sea apetecible para un Metroid.



QUE VENGAN LOS BOMBEROS

Juegos que se cruzan:
Lode Runner --- Bomberman

En el juego Lode Runner, los ene-migos son ni más ni menos que los "Bombermen".

Eso quiere decir que en tiempos de crisis, uno debe hacerla de todo, inclu-so de senósido de tiempo completo.

DE CHILE, MOLE, Y "POZOLE"

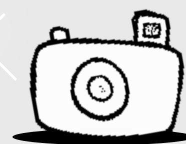
Juegos que se cruzan:
Castlevania --- Contra --- Antartic Adventure --- The Goonies --- Kong --- Otros más



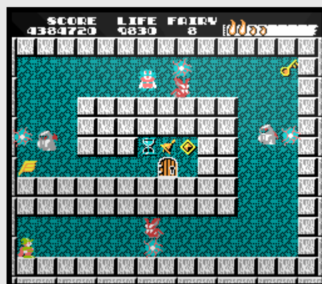
Los juegos Wai Wai World 1 y 2 son una completa mezcolanza del Uni-verso Konami.

Esto es como el huracán que arrasó Kansas, llevándose a Dorothy al bizarro mundo de Oz. Igual pasa aquí: un cazavampiros, un simio gigante, un travieso pequeñín, una cabeza Moai, otros más, y el líder de todos ellos: Konami Man, quien junto a Konami Girl se unirán para darnos cátedra del trabajo en equipo.

De Fotografia



¡C R O S S O V E R S!



BOMBAS SALOMÓNICAS

Juegos que se cruzan:
Solomon´s Key --- Mighty Bomb Jack

TECMO también quiso dejar algo más que “easter eggs” y personajes solitarios, por ello, aquí tenemos otro de esos crossovers que sirven como promoción a los inquilinos de la casa.

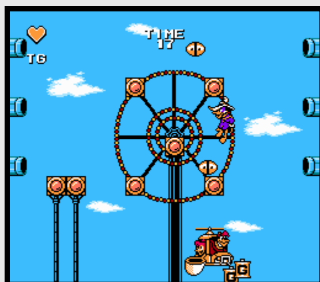
En Solomon´s Key es posible encontrarnos con Mighty Bomb Jack (del juego del mismo nombre), el cual no tiene nada que ver con bombas, pues cuando lo tocamos ¡convertirá a todos los enemigos en hadas!.

UN SILBIDO, E IRÁS A TIERRAS LEJANAS

Juegos que se cruzan:
Super Mario Bros 3 --- The Legend of Zelda



En su tercera aventura, Mario no hallará ocultos drenajes que le sirvan como Warp, pero en lugar de eso Link le ha dejado ocultas tres flautas mágicas forjadas por las hadas. Con ellas, Mario podrá ir al Mundo 9, para desde ahí abrirse camino hacia otros mundos.



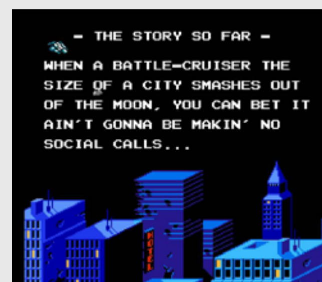
“SI TIENE ALAS PUEDO ESTRELLARLO”

Juegos que se cruzan:
Duck Tales --- Darkwing Duck

Launchpad McQuack es de los personajes de apoyo más tontos que se pueda hallar en la cinta animada Pato Aventuras (y Darkwing Duck) No obstante ello, el crossover de las series animadas fue llevado a efecto también en los video juegos Duck Tales y Darkwing Duck. En ambos juegos es piloto tanto del tío Mc Pato, así como el sidekick de “El terror que aletea en la noche”.

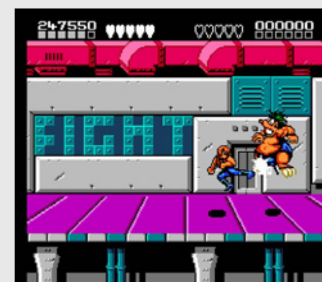
Un crossover del que salgas con vida, es un buen crossover.

EL EQUIPO DEFINITIVO



Juegos que se cruzan:
Battletoads --- Double Dragon

Este es el crossover más completo y funcional de NES: el Double Dragon de Technos Japan (y Acclaim) se une con los Battletoads de Rare (y Tradewest) para hacer una de las alianzas estratégicas mejor vistas del sistema, y así poder dar golpes bajos igual a fortachones que a greñudas y malhumoradas ratas.



Por el equipo contrario, también Dark Queen y el Shadow Master (o Shadow Boss) han hecho un acuerdo para que sus niños mal portados vayan a taclear a los jóvenes héroes.

¡Que empiece el crossover! ¡que empiece la pelea!

ES UN PÁJARO... NO, ES UN AVIÓN...

Juegos que se cruzan:
Road Fighter --- Wai Wai World --- The Goonies II --- Track and Field



En el juego de Road Fighter (ese juego de carreritas), si logras conducir el cochecito sin chocar por un gran tramo, aparecerá en pantalla... ¡Konami Man!, quien por la audacia mostrada te dará 1000 puntotes.

Lo que me ha parecido curioso de este crossover es que bastante gente que lo conoce pensó que se trataba de Superman.



Por otro lado, se cree que el muñequito espacial (parecido a Bomberman) que aparece en Track and Field, es un primer intento de Konami Man (como lo fue Captain Commando en los 80´s). Bizarro.

Area 404

Juego No Encontrado

Wai Wai World

Por: Tygrus

Edificado con los eslabones de las sagas más populares de **Konami**, **Wai Wai World** es un compendio de Aventuras que la progenitora puso al alcance del público japonés, y para ello mismo, un grupo de sus personajes hacen equipo para tratar de resolver el problema que se traen entre manos.

Konami Man y Konami Girl

En primer lugar veamos lo más evidente: tenemos una mezcla nada homogénea de personajes, quizás por eso mismo (el peso de cada licencia) se trate de un juego que no pudo arribar al resto del mundo, y que hoy, gracias al milagro de la emulación, se le puede probar, y mirar con algo de magnificencia y mucho interés.

Pudo haber sido *Mad Dog* de **Contra**, o quizás *Simon Belmont* de **Castlevania**, pero el caso es que para este juego en particular **Konami** le dio el estelar a un "búfalo mojado" al que bautizó como **Konami Man**, junto a su contraparte femenina de nombre **Konami Girl** (las pantallas publicitarias nunca están de más).

El juego versa sobre una entidad alienígena que ha llegado al **Universo Konami**, y ahí ha raptado a sus más grandes héroes (sin olvidar a la doncella del cuento), o eso es lo que piensa el alien, pues **Konami Man** y **Konami Girl**, los personajes-usa-trusas-por-afuera antes referidos, tienen la oportunidad de oro para mostrarnos que también ellos pueden ser tan valientes como sus hermanos de compañía.

Eso de que están solos es solo relativo, pues desde un laboratorio, el científico *Cinnamon* (de la serie **Twin Bee**) les proveerá información y acceso a los niveles del juego, junto a su picudo asistente, el pingüino *Pentarou* (de la serie **Antartic Adventure** y **Parodius**).

Hay un segundo loco en el juego: el *Dr. Spice*, quien hace las transacciones con el tártaro para revivir a los muertos, por la mínima cantidad de 100 balas (confundieron a *Hades* con *Ares*, pero no se los digas).

Wey, Wey... ¡¡¿qué?!!

El nombre del juego (**Wai Wai World**),se supone proviene de la onomatopeya producida por una multitud ruidosa (japonesa, porque una multitud Occidental hace *rumba, samba, mambo*), que ya no diré si me parece malo o bueno, sino bizarro.

Este juego cuenta con la posibilidad de jugarse a dobles, aunque si lo haces solo podrás tener el mando de **Konami Man** y **Konami Girl** (cambias entre ellos oprimiendo arriba + salto).

Cuando **Konami Man** o **Konami Girl** rescaten a un héroe, este se unirá a la banca, y aunque por lógica se tienen más posibilidades de éxito, es en realidad esta variedad de personalidades lo que le da al juego un sazón especial.

Cada personaje cuenta con un arma secundaria que hay que descubrir, pero atención, solo el dueño de dicha arma la podrá tomar. Esto significa que si encuentras la cruz que pertenece a **Simon**, pero estás usando a **Konami Man**, entonces no la podrás tomar... ahí yacen dos pilares del reto del juego, pues hay que repetir niveles a lo bruto, más la regresada al inicio para cambiar fase una vez conseguido el juguetito (cualquiera que este sea).

El infinito se escribe con el número 8

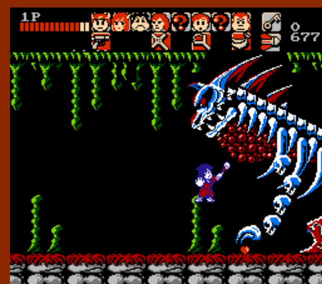
Estábamos en los personajes, que son 8: **Konami Man**, él usa sus puños, que en realidad son de poco alcance; su arma especial es una pistola, útil para atacar a distancia. **Konami Girl**, quien da patadas a las espinillas, de un alcance mayor a los puños de **Konami Man**. Ellos son los únicos personajes del juego que tendrán un segundo item a descubrir: la capa, con la cual podrán volar (no te emociones, no



Konami Man no sabe por dónde empezar: ¿será Castlevania o Rapa Nui?



Rescata a tus amigos, para juntos vivir la más apoteósica aventura de **Konami**



El infierno de Getsu Fuuma Den es un sitio donde no cualquiera se aventura, pero por los amigos: hasta el infierno



Los minijuegos no podían faltar; ni el mismo tártaro, de donde podrás salvar a las almas caídas

sirve para mucho). Para volar hay que oprimir salto y mantenerlo, sí, eso es volar.

Simon Belmont III, él utiliza su látigo, que es de largo alcance, pero débil después de todo; su arma secundaria es la cruz-boomerang. **Goemon** el ninja utiliza su "sonaja" apuntando hacia arriba, que es de mediano alcance pero hay que ver las "ostias" que pega, y su arma secundaria son monedas japonesas (ryo). En mi opinión, **Goemon** es el mejor personaje del juego. **Fuuma** (el guerrero medieval): él utiliza su espada (capaz de deshacer bloques sólidos) de rango corto, pero que lo cubren hacia el frente y arriba, su arma secundaria es un shuriken triple. **Mikey** (del juego **The Goonies**) se coló por el mismo espacio tiempo que los dos héroes principales, pues no se quería quedar fuera de esta fiesta; este mozalbete puede caber por los espacios peques, su arma secundaria es la siempre fiel resortera. **Kong**, el primate gigante; él es muy fuerte y salta alto, su arma secundaria son pencas de plátanos (otro de los personajes clave del juego). Y finalmente, la cabeza de **Moai** (de la saga ***Gradius***, ***Life Force***, **Moai Kun**, etc.) seguida de sus dos pies, y que posee un buen rango de ataque así como poder, pero desplazamiento algo lento; su arma secundaria son anillos luminosos.

El juego cuenta también con 8 niveles que son: **El barco pirata**: no hay gran ciencia cuando las plataformas son lo nuestro, pero para empezar esta bien. **Japón**: un nivel medio, donde el verdadero reto será ir por el tesoro de **Goemon**. **El infierno de Fuuma**: una peladez de nivel, al que hay que ir en penúltimo lugar, por requerir muchas manos a la obra, experiencia según reglas del juego, y aplomo. **Castlevania**: reto medio, pero cansado por tener que ir y venir para obtener la cruz de **Simon**. **La Ciudad**: un aire de urbanidad no le queda mal al juego, con naves de rayos y subir, subir, y subir. Y finalmente **la Isla de Pascua**: cuya dificultad podríamos comparar con **el Infierno de Fuuma**, con muchos peligros a superar por pestañeo cuadrado.

Luego de haber conquistado estos 6 niveles (aunque recuerda que puedes volver a jugarlos por si algo te faltó) vienen 2 escenarios más, el primero de ellos es un shooter cenital con avance vertical a bordo del ***Black Viper*** (en alusión a **Operation C**) o del ***Twin Bee***, según tu elección (fuera del diseño de la nave, su función es la misma); este nivel se supone es parte de la trama para llegar al planeta del Alien, donde transcurre el último nivel, el cual es alusivo a esos gigantescos gastrópodos de ***Contra***. Luego de vencer al Alien hay que regresar al ***Black Viper*** (o ***Twin Bee***) para emprender la huida, y que así las cosas terminen bien.

Los gráficos son granulados, exquisitos por ello mismo, aunque cansadizos para quienes gustan de las texturas planas. Por la parte auditiva, las tonadas tú las controlas según el personaje que manejes, desde oriental hasta algo que suena a carnaval; los sonidos, por su parte, son copiados de las librerías de la compañía, con una que dos innovaciones.

La infernal dificultad vuelve a hacer de las suyas

¿Le apostarás a sus 8 personajes jugables, o su dificultad te hará tirar la toalla?. Este es un juego ventajoso, pues a sabiendas que un mundo de gente atractiva lo estelariza, tratarás por varias ocasiones de que su dificultad no te prive de rescatar a todos ellos, aunque te tome toda una tarde pasar el **Infierno de Fuuma**, o **la Isla de Pascua**.

Otro detalle es que si no sabes el orden en el cual pasar los escenarios, puede darse el caso que llegarás a puntos donde ya no puedes avanzar, y tendrás que regresar para intentar otros (para que no te sientas tan mal, te diré que el primero que hay que intentar es **Castlevania** y **Japón**, y los últimos el **Infierno de Fuuma** y la **Isla de Pascua**).

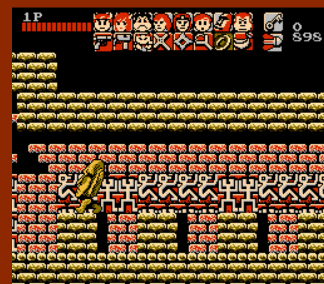
Los accesorios son otro detalle que además de hacerlo forzosamente rejugable, puede desanimarte para repetir alguno de los niveles, aunque a favor hay que decir que si le tomas el ritmo, y no te sientes descorazonado por las constantes pérdidas e intentos, entonces se disfruta a su ritmo.

Hay una segunda parte, quizás más fácil que esta (con otro catálogo de personajes), pero que presiento no transmite la misma extraordinaria simpleza aún y cuando se proyecte con interés y tenga los mismos elementos con los cuales vestirse de gala y enamoramiento.

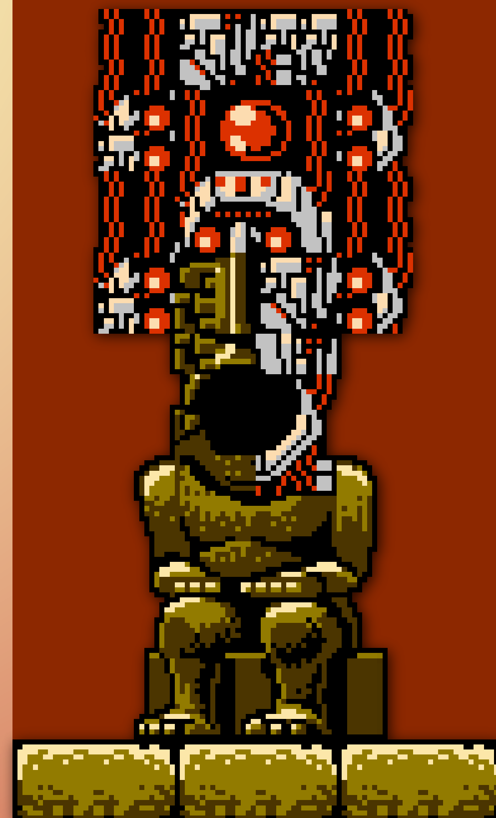
Este es uno de esos juegos bastante apetecibles, con muchas cosas para contar, amén de una guía con mapas, estrategias, y tips... ya veremos si para el futuro lo podemos hacer, pero mientras tanto date el tiempo de probarlo, que por lo menos eso se merece.



BOX ART
Un crossover de este tipo nunca debe perderse de vista



Cuando ya creías haberlo visto todo, un simpático Moia de la Isla de Pascua vendrá a engrosar las filas del bien



Natural Born Heroes

Castlevania

Técnica
Holy Water

Como no quería dejar el Halloween exento de un contenido **MagazinNES**, he aquí una de las técnicas más formidables de Castlevania: la *Técnica Holy Water*.

Con esta técnica, que adelanto no requiere práctica, podrás acabar con todos los jefes del juego de un modo fácil... sí, incluso con *Death*.
La sección se complementa con otros consejos sobre como sacarle más partido a esta misma arma.

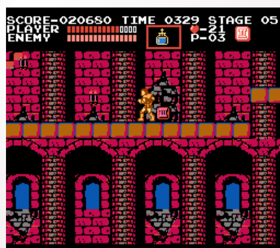
Tygrus

INDICACIONES GENERALES

----- Una vez que obtengas *Holy Water* ve rompiendo los candelabros con cuidado, para evitar que accidentalmente cambies de arma.

----- Ten en cuenta que puede darse el caso de que los enemigos derrotados suelten un arma, así que también ten cuidado con eso.

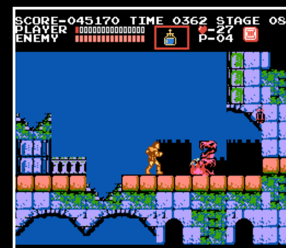
----- Es importante que obtengas el II y el III, los cuales te permiten aumentar la cadencia del agua bendita. Obtenerlos es fácil (si acaso no los has encontrado en algunos tabiques), todo lo que hay que hacer es hacer uso del arma *Holy Water* con los enemigos de cualquier escenario, y eventualmente te darán el II y el III. No temas gastar corazones, que para eso son.



----- La *Técnica Holy Water* en contra de los jefes requiere que lleves al menos 10 corazones. Esto no es gran problema, si tomamos en consideración que en un par de candelabros podrías encontrarte dos corazones grandes, y así ya tener los suficientes para terminar el nivel. Guarda suficientes corazones antes de cada enfrentamiento.

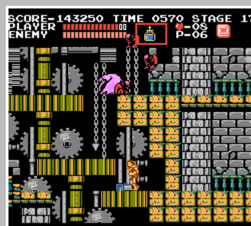
CABEZAS DE DRAGÓN

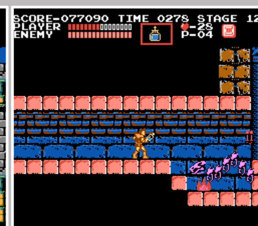
Las cabezas de dragón son un peligro constante, el cual tiende a fastidiarte el progreso justo cuando tu energía esta baja. En estos casos, *Holy Water* permite absorber los disparos que hacen cuando la tiras justo enfrentito de ellas, y al mismo tiempo permite dañarlas. Como puedes ver, hasta puntos extra te dan con cada disparo que hacen, muy útiles para recuperar vidas.



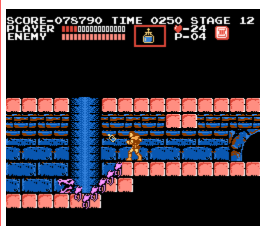
PAJARRACOS, GÁRGOLAS, Y ESQUELETOS DE DRAGÓN

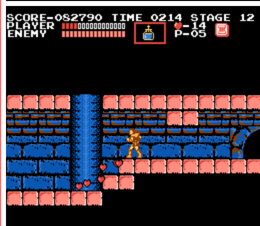
Al llegar al escenario 4 (STAGE 11) nos encontramos con un corredor donde una parvada de águilas deja caer a las inquietas gárgolas. En estos casos conviene ir eliminando tanto águilas como gárgolas (antes de que toquen el piso) con el látigo, pero si de pronto te ves rodeado por ellas, usa *Holy Water* adelante y atrás de tí para que la hoguera las elimine (las gárgolas reaccionan ante el látigo, pero no ante *Holy Water*). En la torre del reloj (STAGE 17) también se apretujan para atacarte, y de nueva cuenta conviene usar *Holy Water* como una barrera defensiva. En el caso de los dragones, usa *Holy Water* cuando su mentón toque el piso, y no les des descanso hasta que sean cenizas.

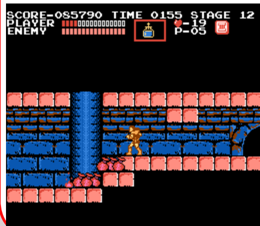




DRAGONES ESQUELETO



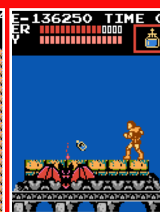




En esta parte del juego por ejemplo, puedes regresarte a donde ya habías derrotado a los esqueletos de los dragones, y atacándolos con tu látigo o con *Holy Water*, obtendrás el II y el III rápidamente, así como corazones extra y hasta bolsas de dinero.

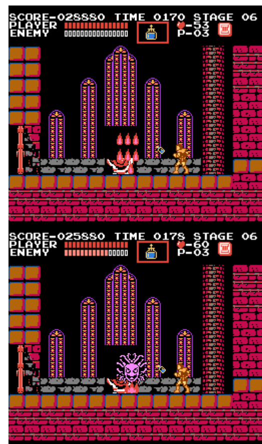
ARMADURAS Y VAMPIROS

Las armaduras vivientes del nivel 5 tienen la mala costumbre de huir cuando nos acercamos, y encima nos atacan con hachas boomerangs; bien, lo que hay que hacer es lanzarles agua bendita y alejarnos: ellas solitas se acercarán a la hoguera para cocinarse al gusto, no importando que *Holy Water* se estrelle en sus escudos. Repetimos el procedimiento cuanto sea necesario, e incluso el fuego sirve para atajar terceros enemigos como las cabezas de medusa. En el caso de los vampiros, no importa que no estén al nivel del piso, pues aún estando a un nivel inferior serán dañados (observa la foto).

Natural Born Heroes

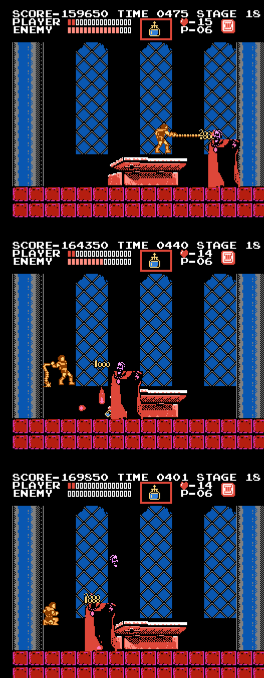
MEDUSA



El cambio de tonada significa que el jefe está presto a salir. Con esta cabeza de medusa solo hay que colocarse a la altura del último vitral, y desde ahí comenzar a lanzar *Holy Water*.

Este es el jefe con el que se descubrió que *Holy Water* sirve para congelar (como en piedra) a los enemigos.

DRACULA



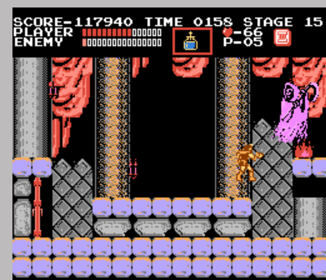
En su primera forma tira *Holy Water* frente a sus pies, justo cuando aparezca, y cuando haga los disparos salta y latiguea su cara (en caso de que *Holy Water* no haya absorbido los disparos, entonces los esquivarás con el salto). No saltes antes de tiempo, o los disparos irán arriba y te golpearán. Observa que si *Holy Water* te cubre de los disparos de Drácula, obtendrás más puntos (con algo de práctica sacas puntos fácilmente).



Cuando le tires la cabeza sigue lanzando *Holy Water*, pero ahora al centro de su túnica, así cuando reaparezca como Vampiro gigante quedará congelado, con lo que solo tendrás que alternar *Holy Water* con latigazo a su cara, hasta que lo destruyas.

DEATH

Holy Water es toda una bendición contra Death. Colócate en la base como se ve en la foto, enseguida salta y tira agua bendita a la base a tu derecha, para que cuando Death descienda quede trabada (guíate por el cambio de tonada), justo antes de que comience a asediarte con las molestas hoces. El tip más importante de este nivel es que tengas cuidado de no cambiar tu *Holy Water* con, por ejemplo, alguna de las hachas que suelen dejar las armaduras vivientes al ser derrotadas.



VAMPIRO

Rompe el tabique para obtener el II (o el III), enseguida calcula cuando el vampiro se acerque y comienza a lanzar agua bendita (como indica la foto) para que lo trabes.



Un Belmont lo puede todo.

LAS MOMIAS

Las momias se chamuscan fácilmente lanzándoles agua bendita desde la base de arriba/izquierda, así que dicho lo evidente aprovecharé para decir que no importa de qué enemigo se trate, cuando está siendo dañado por *Holy Water*, pierde su valor de daño, y se puede pasar sobre él sin ningún temor.



FRANKENSTEIN

Colócate como indica la foto y mantente lanzando *Holy Water* a los pies de Frankie, alternando con un latigazo para su compinche sobre su hombro, que ni pío dirá ante tanto castigo celestial.



NES

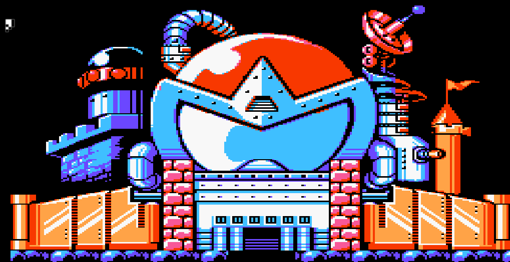
¡Y SE HICIERON LOS PIXELES DE DIVERSION!

Busca siempre el logotipo de calidad y compatibilidad con tu...
Nintendo Entertainment System



Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

EL LABORATORIO

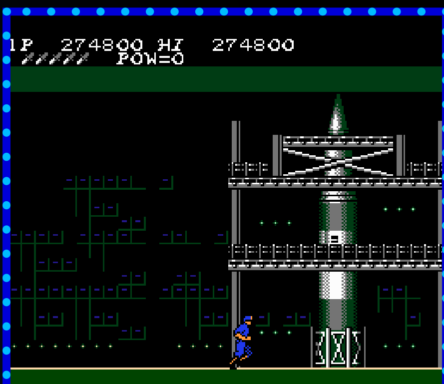


Rush´n Attack G

Nombre: Rush ´n Attack G
Categoría: Hack
Sistema: NES
Versión: 1.0
Fecha: 14 de mayo de 2006
Autor: Googie
URL: http://alabastergothe.googlepages.com/

Luego de ver desfilar prototipos, homebrews, y conversiones, es hora de repetir y volver a la raíz de la sección, con el único juego hack (como tal) conocido de ***Rush´n Attack***, ese entretenidísimo título de acción de ***Konami*** donde asumíamos el rol de un héroe de la guerra fría en su lucha contra el ejército ruso (para mayores detalles lee ***MagazinNES No. 5***, *página 13*).

Pero antes de comenzar a hablar de **Rush´n Attack G**, es bueno entender que no todo juego hack va a estar a la altura de la expectativa, y que un gran número terminarán deformando el planteamiento original (si es que lo hubo), sea que solo sustituyan al personaje principal (perversión y morbo, que a eso podríamos resumirlos) o que hagan una reingeniería que técnicamente termina colapsando el trabajo compilado. Por suerte, este hack va por un camino distinto, pues no se tira de cabeza al precipicio para llamar la atención, sino que corteja con las bases del remake.



¿Podrás impedir que los rusos sean los primeros en poner un satélite en órbita?

Bien, ya puestos en perspectiva, tenemos que este juego modificado respeta la estructura del título original (los valores del juego, así como el número de escenarios, en primera instancia), pero nos ofrece en contraparte un reacomodo de las plataformas, un cambio en la paleta de colores (el arreglo me ha parecido estupendo, incluso a veces mejor que en el juego original), y una redistribución de los enemigos del juego, salteándolos casi como por azar, pero acertando en un punto sustancial del juego: su reto. Para que este reto sea mayor, se han dispersado y repetido algunos jefes, como si de subjefes se tratasen (los paracaidistas por ejemplo). También las minas se han multiplicado (y no pienses que la bazooka estará a la mano para borrarlas, ya que ahora aparece muy limitada), así que como verás, hay de donde echar mano para considerar este juego como una "segunda vuelta", sin por ello dejar de ser emblemático.

Se sigue sintiendo bien dar "tajada" en pleno aire



El reto fue incrementado: ¡los francotiradores controlan la velocidad de las balas!

Como los escenarios han sido re-coloreados, los soldados se han hecho constrastantes con este cambio, pero como abundan aquellos que saltan para pegarte una patada, así como aquellos que cargan una pistola, suele darse el punto que no podrás distinguir cuál es cuál, incluso al soldado de la bazooka lo puedes confundir con el resto de los pistoleros, y perder así el importante pertrecho que deja (y es que esquivar soldados también es una de las claves de triunfo del juego).

Parecerá que es poca cosa la que ofrece este hack (y de cierto modo lo es), pero se trata de un trabajo bien ejecutado y justo en su propuesta, suficiente para que el reto se eleve si ya eres todo un experto desmantelando satélites enemigos.

En el cuadro informativo del inicio esta el sitio web desde el cual puedes descargar el parche, y con Lunar IPS puedes hacer el parcheo (emuladores como **Virtuanes** tienen una opción para hacerlo en automático).

La sobriedad de un trabajo así, en acuerdo con el resultado que apalanca, me hacen recomendarlo, aunque claro: "se puede llevar el caballo al río, pero no se le puede obligar a beber".



Toda la armada rusa está detrás de tí... y esos láseres son sumamente mortales

Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



HÁBLALE A LA MANO

Area 404

¿Por qué en el logotipo del Area 404 se ve una captura de Super Mario Bros 3?





Veámosla juntos.

No es una captura cualquiera, se trata nada más y nada menos que del archipiélago del mundo 3, que si se mira con detenimiento es un guiño a la isla de Japón.

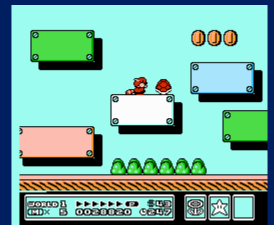
¿Ya viste el parecido?... (cortesía The Mushroom Kingdom)

¿Es cierto que existe el mundo 9 en Super Mario Bros 3?...

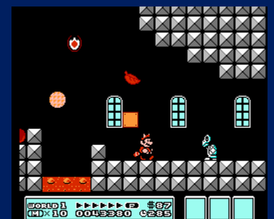


Mitos. En el juego solo hay 8 mundos jugables (para los japoneses, el número 8 es de buena suerte, acuesta el numerito y tendrás infinito). Por otro lado, el mundo 9 es una cuestión relativa: algunos le llaman mundo 9 a los niveles perdidos, aunque de manera oficial el mundo 9 es la zona Warp, a la que accesas con alguna de las 3 flautas. Sí, se que la ubicación de las flautas es lo más absurdo que podría citar aquí, pero no dudo que haya algún despistado o despistada que quiera saberlo (amén de que es refrescante seguirlo leyéndolo aunque uno ya lo sepa).

FLAUTA 1: Mundo 1-3. Colócate en el bloque de color blanco, y oprime abajo por 5 segundos o hasta que Mario caiga detrás del escenario, ahora corre todo a la derecha y llegarás a una casita de hongo donde Toad te dará la flauta.

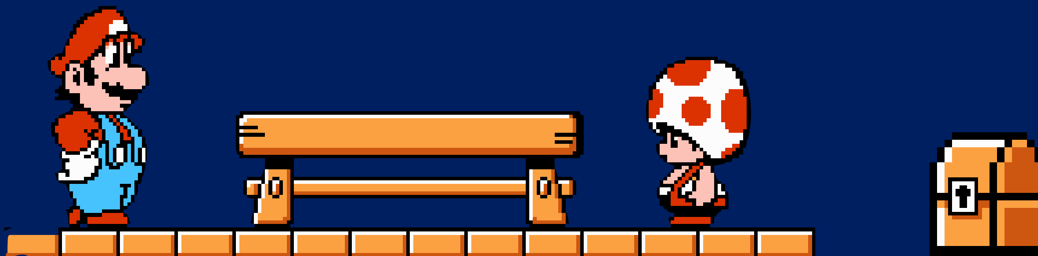


FLAUTA 2: Castillo del mundo 1: yendo como Mario Mapache, coge carrerilla donde la tortuga de piedra, ahora sube por el espacio que se ve en el techo (arriba del podobo) y pégate a la pared del lado derecho, cuando ya no puedas avanzar oprime arriba para entrar en una puerta y listo, haz llegado a donde se encuentra la flauta.



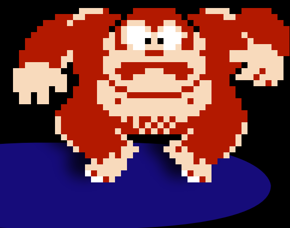
FLAUTA 3: Esquina superior derecha del mundo 2. Usa el martillo en la roca de la esquina superior derecha (estando en el mapa), ahí encontrarás a los fiery brothers del juego, quienes te darán una calentadita, y luego de vencerlos te darán la susodicha tercera flauta.





OpinioNES

¿El Adiós al Retro?



El asunto que traigo entre manos se deriva de 2 investigaciones publicadas recientemente en un diario de gran difusión, concernientes a los juegos *Retro*. ¿De qué tratan estas investigaciones?...

La diversión del adulto es aburrimiento del niño

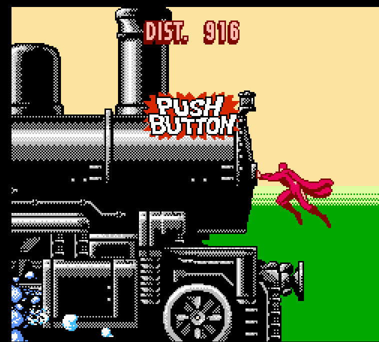
Tratándose de negocios, las consolas de nueva generación no desdeñan títulos de los ochenta y noventa, es decir: juegos *Retro*. Sin embargo, una de las investigaciones al inicio referida, analizaba el impacto (económico) de estos juegos a través de los 3 principales canales de descarga legal actuales (**Nintendo**, **Sony**, **Microsoft**), los resultados, ***grosso modo***, fueron que las descargas de **Nintendo** (con **NES**, **SNES**, **TG-16**, **Genesis**...) tenían más picos de venta que el resto de los títulos "*Retro*" de la competencia (donde también había cosas buenas a rescatar, pero que para objeto de la Opinión de hoy conviene hacer una tregua intercompañías).

Pienso que dicho porcentaje no es tan alentador si lo proyectamos en el tiempo (más niños x menos adultos = menos *Retro*), derivado de que los video juegos se han vuelto un producto de consumo, o algo que debe evolucionar para que se siga vendiendo, luego entonces, lo que existió ya tuvo su valor (económico), e independientemente de que siga siendo atractivo (en mayoría) para los que estamos entre los 20 y los 40, será con el tiempo que los niños de hoy (y los que vendrán) tendrán como prospectos *Retro* los juegos del siglo XXI, echando al clóset del olvido los juegos de las consolas que hoy son consideradas como "clásicas" (es decir: ya no pagarán por ellos para descargarlos). Eso es por un lado pues, por el otro, aún nosotros mismos, el grupo de personas que disfrutamos esas consolas clásicas, no nos damos el lujo de desdeñar lo nuevo, sobre todo tratándose de Tecnologías de Entretenimiento.

Muchos dirán que esto no es aplicable para las personas que se adaptan a tales cambios (no importa la edad), porque se podría hacer un balance entre lo nuevo y lo viejo, pero estamos perdiendo de vista la variable más importante: el tiempo, donde apenas si se puede tener control de él como un pez lo tiene cuando chapotea en un charquito. Y es del tiempo, donde la segunda investigación se allegaba, cebada con mercadotecnia, consumo...

Lo que Q-Bert trata de decir es que "nos estamos acercando al futuro". Y que el *Retro* ya valió

En esta segunda investigación, se partía del hecho "no-hace-mucha-falta-confirmarlo" que la gente destina una parte muy significativa de su *tiempo* a la computadora / internet, pero lo asombroso de esto (según el columnista) fue el descubrimiento de que los noticieros se están convirtiendo en un "pasatiempo" en detrimento del *Retro* (pues según esto, las consolas de nueva generación no pierden adeptos).



Aún sin saber cómo explicarlo, los juegos "Retro" no dejan de ser maravillosos

No conviene seguir hablando de cosas poco interesantes como cifras, periódicos, y demás investigación actuarial, he querido tocar estos dos puntos solo para reflejar que incluso Facebook, Twitter, y otros quehaceres "modernos", ya forman parte de la vida, y tratar de ver de qué modo esas mutabilidades dan forma al esquema de los video juegos *Retro*.

El incierto pasado, el incierto futuro



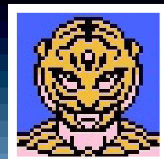
Gradientes de blanco, gris y negro: denme ustedes el secreto del esplendor de ese mágico mundo *Retro*

Hay que recordar que, cuando nosotros jugábamos *Retro* (en su época más vigorosa, que no descarto pueda ser hoy mismo), no lo hacíamos por lo tecnológicos y avanzados que fuesen esos títulos (de que tenía su importancia la tenía), sino por los ingredientes inexplicablemente fabulosos que contenían, con juegos como los ***Tiny Toons***, o ***R.C. Pro-Am*** (y sus curvas de ganchito), o ***Bubble Booble*** (y sus repetitivas plataformas pastel), o incluso aquellos que pudieran llegar a ser cuestionables como: ***Iron Tank***, o ***Alien Syndrome***.

El camino del *Retro* seguirá teniendo cosas a ponerse sobre la mesa, que aunque no necesariamente serán costeables, podrían tener un eje (aún) servible de donde servirse.

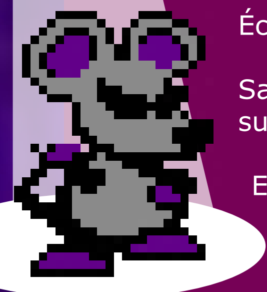
El hecho de que el futuro sea incierto, da pie a que el semifeudo originado (por el contraste con las consolas de nueva generación) se continúe indefinidamente, y ojalá que los ingredientes del *Retro* que antes he citado versus las apabullantes tecnologías de entretenimiento (cada vez más grandiosas), otorguen a ambos mercados razones de peso para seguir existiendo.

El tiempo hace estragos, pero aún sin ser Año Nuevo, yo ya adelanté mi cartita a los Santos Reyes.



Fé de Ratas

(Porque las ratas también necesitan creer en algo)



Échenme la lucecita por acá, así, gracias.

Saludos amigosos camaradosos, y pásenle que voy a lavar ropa sucia en su casa mi casa.

En esta ocasión tengo que contarles algunos detalles del primer número, sí, ese donde las ranas, digo, los sapos están flotando, aunque para que no suene tan disparatado, digamos que fue una portada muy volada, y así se oye como que somos creativos-inteligentones, ¿no?.



La verdad es más sencilla que eso: si miras bien, al fondo notarás que hay algo como un cilindro difuminado... sí, es la torre Revolution, el nivel 12 del juego, y digo esto porque cuando se hizo ese primer número las expectativas al respecto de Revolution (el misterioso sistema de **Nintendo** de la nueva generación) eran altas... hasta que se supo que sus calzones eran de la ***Conasupo***, quiero decir, que lo que para **Nintendo** era "revolucionario" tenía que ver con el control/mando (Chuco Norris, o como se llame). Claro, no todo fue quererse cortar las venas con galletas de animalito, porque el ahora llamado **Wii** permite bajar-se juegos de **NES** (iáscales con la "consola virtual"!), lo que ya es algo (como diría el calvo). En fin, fue por eso que se incluyó la "Revolution" de fondo. Segundo, los sapos están ahí porque había (de algún modo) que mostrar de qué hablaría la revista, así que aunque pareciese que pisaban el aire, decidimos dejarlo así, incluso con Zitz en color verde sapo, y no con el shedron como viene en el juego, dibujo por cierto sacado de **Nintendo Power** (iqué fijaditos ehhhhh!).





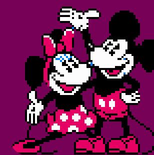
Eso que parece caquita es en realidad una tabla de surf, así este sapo puede explicar por qué está en el aire

Un promo fuera de este mundo

Siguiendo con el coctel de la cámara escondida, en el promo de **Blaster Master** debía decir algo como "Arcaica Acción de Autenticia", pero en su lugar quisimos poner (es decir, "puse", antes de que me "amarilleen" en **Club Nientiendo**) una alarmante interrupción a algo muy importante que se hacía (leer **MagazinNES**, *of course*). Solo quería aclarar que toda la acción y búsqueda de este juego se lleva a cabo en la Tierra (literalmente), y la palabra que vendía en esos ayeres era "Arcade", pero ya sabes: nos gusta descomponer lo *descomponido*, y de paso quisimos seguir promocionando al buenazo de **Blaster Master**. ¿Ahora sí lo jugarás o esperarás otra ~~publicidad~~ prueba de mi buena fé?...



Déjà Vu de las Hadas



Y para acabar de rematar a la burra en el trigal, en el ***Déjà Vu*** de las **Hadas** (aparte de los errores de ilación) no se dijo que en *Mickey Mousecapade* podemos ver una hada, la cual la hace de chaperón para nuestros héroes vestidos a medias (¿verdad que son tiernos los ratones?), pues imagínense: el barco sooolo, los ratoncitos sooolos... el caso es que esta hada no sé bien lo que hace ahí, pero pues se da su rondín, y ya salió el peine, con alguien que se paró de pestañas porque no se mencionó en dicho **Déjà Vu**. Voy a verificarlo, a ver si a los encueraditos del ombligo para arriba no les molesta que les eche un ojito. Ratas de alcantarilla, o sea sucias.

Bueno, pues el espacio se acaba (y eso que en la *NASA* piensan que puede ser infinito... incrédulos), pero "alvertidos" están que para la otra habrán más cosas chuscas sin chescos para comentar, y sigan pelando el ojito para seguir viendo pajas en ojos ajenos.

Hasta la próxima mis sapitos brinca charcos.

Extraños sucesos tienen conmocionados a los habitantes del Archipiélago Galuga.

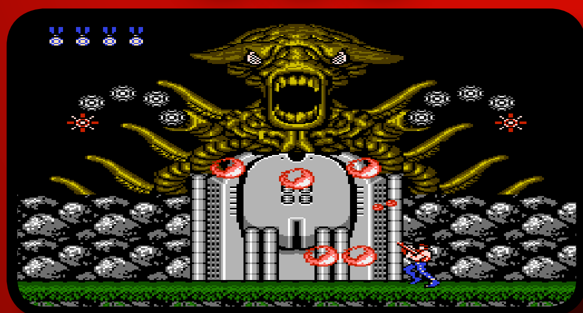
El equipo *CONTRA* ha sido reclutado para averiguar, solo para encontrarse con "algo" que los mantendrá con el dedo en el gatillo...

¡Red Falcon ha invadido la Tierra!

*** 8 Niveles de aguerrido fuego en nidos y bases Alien.

*** Equípate con las armas Laser, Spread, Fire, y otras mas.

*** Niveles laterales y de eje Z... ¡están por todos lados! (podrían estar dentro de tí).



*"**Contra** es el mejor videojuego que he jugado en mi vida"*

- Videojugador anónimo del Wachinton... *Pos!*



El Run ´n´ Gun de las maquinitas

¡Ahora para tu NES!



Konami, Inc

CONTINUE...

En lo que queda del año (aunque sea del 2010 :)), tendremos un numerito más de **MagazinNES**.



Para la sección **DJV** tocaremos el tema de "***Las armaduras***", y la manera tan estereotipada en cómo estas se nos muestran dentro de los juegos de **NES**.

En los temas de interés la continuación de "***Los cartuchos Multijuegos***", donde corresponde hablar de los cartuchos no licenciados.

Tendremos una semblanza de los juegos de **Disney** para **NES**, con títulos como **Darkwing Duck**, **Beauty and the Beast**, **Adventures in the Magic Kingdom**, y otros más; y para **SNES** habrá juegos como **Out of This World**, **Demon´s Crest**.

Recomendaciones **MAME** aportará más contenido arcade con un título de plataformas y aventuras, de esas viejas maquinitas que son difíciles de olvidar.

También habrá, como en cada número, trucos, glitches, promocionales, opiniones, pronunciamientos (y despronunciamientos), y mucha información acerca de este pasatiempo que tanto nos gusta, junto a un artículo de los *Speed Runs*.

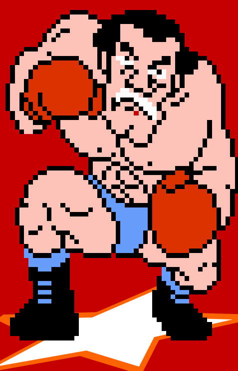
Y recuerda no perderle la pista al Especial de este año que, aunque a destiempo, confío que estará listo en menos de lo que gorjea una zopilota.



¡Hasta la próxima!

AGRADECIMIENTOS

Gracias por leer este número de **MagazinNES**: revista orientada en su mayoría a proporcionar información del **Sistema de Entretenimiento de Nintendo** (**NES**). Si te ha gustado, no dejes de recomendarla con tus amigos, familiares y conocidos. Por favor no copies su contenido ni parcial ni totalmente, ni lo uses para fines de lucro, pues su finalidad es el esparcimiento, sin que tenga que costar.



magazinnes.blogspot.com

"MagazinNES"
Vol. 3 Num. 3
Jul-Sep 2009

RETURN OF THE JOKER™

BATMAN™



REV-A

MagazinNES

























Revista NO oficial de Nintendo

Toda una colección de Nostalgia

magazinnes.blogspot.com